48
ANNO 6
NUMERO 48
GENNAIO 1996
LIRE 6000

164 PAGINE

# Zzap! MANIA

XENIA EDIZIONI

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

## KRAZY IVAN
È grosso, pazzo
e nel vostro Playstation

## VIRTUA FIGHTER 2
È sempre più bello
picchiarsi col Saturn

## VIRTUA COP
Il Saturn ha una pistola così
e la sa anche usare bene

## SEGA RALLY
Un coin-op da casa

## THUNDERHAWK 2
La Core ci prova
con il Playstation

## RIDGE RACER REVOLUTION
Il capolavoro
della Namco migliorato

## WEAPON LORDS
Il più difficile
picchiaduro su SNES?

## I TITOLI DEL MESE
Assault Rigs • Frantic Flea
Izzy Quest for the Olympic Rings • Tohshinden
Cyberspeed • Rayman • Total Eclipse • King the Spirits
e altri ancora...

# THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

## SEGA MEGA DRIVE

| | | |
|---|---|---|
| ADDAMS FAMILY 3 (VALUES) | 149.900 | (E) |
| ALADDIN | 99.900 | (E) |
| ALIEN 3 | 59.900 | (E) |
| ALIEN SOLDIER | 119.900 | (E) |
| ANIMANIACS | 95.000 | (E) |
| ART OF FIGHTING | 89.900 | (E) |
| ASTERIX THE POWER OF THE GODS | 119.000 | (E) |
| ATP TENNIS | 129.000 | (E) |
| BASS MASTER CLASSIC | 119.900 | (U) |
| BATMAN & ROBIN | 119.000 | (E) |
| BATMAN FOREVER | 109.000 | (E) |
| BATMAN IL RITORNO | 69.900 | (E) |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | 69.000 | (U) |
| BEAVIS & BUTT HEAD | 49.900 | (U) |
| BERENSTEIN BEARS | 49.900 | (U) |
| BLADES OF VENGEANCE | 49.900 | (E) |
| BLOODSHOT | 69.900 | (E) |
| BOOGERMAN | 49.900 | (E) |
| BRETT HULL HOCKEY 1995 | 119.000 | (U) |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 49.900 | (E) |
| BUBBA'N'STIX | 109.000 | (E) |
| BUBSY 2 | 49.900 | (E) |
| CANNON FODDER | 89.900 | (E) |
| CAPITAN AMERICA | 59.000 | (E) |
| CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION | 39.900 | (E) |
| CHAOS ENGINE | 69.900 | (E) |
| CLAY FIGHTER | 59.900 | (E) |
| COACH COLLEGE BASKETBALL | 119.000 | (E) |
| COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL | 129.000 | (E) |
| COMIX ZONE | 129.000 | (E) |
| COOL SPOT | 59.900 | (E) |
| CORPORATION | 49.000 | (E) |
| COSMIC SPACEHEAD | 59.000 | (E) |
| CRUE BALL | 45.000 | (E) |
| CRUSADER | 139.000 | (U) |
| CRYSTAL PONY TALES | 49.900 | (U) |
| DAFFY DUCK | 119.000 | (E) |
| DEMOLITION MAN | 109.000 | (E) |
| DESERT DEMOLITION | 109.900 | (E) |
| DINO DINI'S SOCCER | 69.900 | (E) |
| DONALD DUCK 2 | 119.900 | (E) |
| DOUBLE DRAGON III | 79.900 | (U) |
| DRAGON | 59.900 | (E) |
| DRAGON'S REVENGE (FLIPPER) | 79.900 | (E) |
| DUNE II | 119.000 | (E) |
| DYNAMITE HEADDY | 99.900 | (E) |
| EARTH WORM JIM | 119.000 | (E) |
| EARTH WORM JIM 2 | TEL. | |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 129.000 | (E) |
| ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95 | 119.000 | (U) |
| ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95 | 89.900 | (U) |
| EXO SQUAD | 119.900 | (U) |
| FATAL FURY 2 | 69.900 | (J) |
| FEVER PITCH | 109.000 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95 | 69.900 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96 | 119.000 | (E) |
| FLINK | 99.900 | (E) |
| FLINSTONES THE MOVIE | 89.900 | (E) |
| FOREMAN FOR REAL | 129.000 | (E) |
| FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT. | 109.900 | (E) |
| FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE | 69.000 | (U) |
| GARFIELD | 109.900 | (E) |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 59.000 | (E) |
| GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR | 89.000 | (U) |
| GRAND SLAM TENNIS | 49.000 | (E) |
| GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE) | 59.900 | (U) |
| HARDBALL 94 | 49.900 | (E) |
| HARDBALL 95 | TEL. | |
| HURRICANES | 49.900 | (E) |
| I PUFFI | 89.900 | (E) |
| INTERNATIONAL RUGBY | 49.900 | (E) |
| ISHIDO | 39.000 | (E) |
| IZZY'S QUEST | 119.900 | (E) |
| J.LEAGUE PRO STRIKER 2 | 79.900 | (J) |
| JELLY BOY | 109.000 | (E) |
| JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER | 89.900 | (E) |
| JOHN MADDEN 95 | 79.900 | (E) |
| JOHN MADDEN 96 | 129.000 | (E) |
| JUDGE DREDD | 129.000 | (E) |
| JUNGLE STRIKE | 89.900 | (E) |
| JURASSIC PARK 2 | 99.900 | (E) |
| JUSTICE LEAGUE | 89.900 | (E) |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 109.000 | (E) |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | 59.900 | (E) |
| KING OF THE MONSTER 2 | 49.900 | (U) |
| LAST BATTLE | 49.900 | (E) |
| LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT. | 99.900 | (E) |
| LETHAL ENFORCERS 2 | 109.000 | (E) |
| LIGHT CRUSADER | 135.000 | (E) |
| LOTUS 2 | 59.900 | (E) |
| MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER | 109.000 | (E) |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 119.000 | (E) |
| MARSUPILAMI | 119.000 | (E) |
| MEGA BOMBERMAN | 79.900 | (E) |
| MEGA MAN X | 129.900 | (E) |
| MEGA SWIV | 79.900 | (E) |
| MEGA TURRICAN | 49.900 | (E) |
| MEGAGAMES 1 | 49.900 | (E) |
| MEGAGAMES 2 | 49.900 | (E) |
| MEGAGAMES 3 | 49.900 | (E) |
| MICKEY MANIA | 59.000 | (E) |
| MICROMACHINES 1996 | 109.000 | (E) |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 89.900 | (E) |
| MIGHTY MAX | 109.000 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 79.900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 3 | 119.000 | (E) |
| MR NUTZ | 59.900 | (E) |
| MRS PACMAN | 69.900 | (E) |
| NBA ACTION 95 | 129.000 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 99.900 | (E) |
| NBA LIVE 95 | 79.900 | (E) |
| NBA LIVE 96 | 119.900 | (E) |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 139.000 | (E) |
| NHL ALL STAR HOCKEY | 49.000 | (E) |
| NHL HOCKEY 96 | 119.900 | (E) |
| OTTIFANT | 49.000 | (E) |
| PAC MAN 2 | 109.000 | (U) |
| PAC PANIC | 89.900 | (E) |
| PAGEMASTER | 119.000 | (E) |
| PAPERBOY 2 | 49.000 | (E) |
| PEBBLE BEACH GOLF | 109.900 | (E) |
| PELE SOCCER | 49.000 | (E) |
| PETE SAMPRAS TENNIS 96 | 99.900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 3 | 89.900 | (E) |
| PGA TOUR GOLF 96 | 119.900 | (E) |
| PHANTASY STAR IV | 165.000 | (U) |
| PHANTOM 2040 | 129.000 | (U) |
| PITFALL | 79.900 | (E) |
| POWER RANGERS | 99.900 | (E) |
| POWER RANGERS 2 - THE MOVIE | 119.900 | (E) |
| POWERDRIVE | 69.000 | (E) |
| PREMIER MANAGER | 109.900 | (E) |
| PRIMAL RAGE | 129.900 | (E) |
| PRINCE OF PERSIA | 69.000 | (E) |
| PROBOTECTOR | 115.000 | (E) |
| PSYCHO PINBALL | 89.000 | (E) |
| PUGGSY | 49.000 | (E) |
| PUTTY SQUAD | 129.900 | (E) |
| RADICAL REX | 49.900 | (E) |
| RANGER X | 79.900 | (E) |
| RED ZONE | 119.000 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS | 49.900 | (E) |
| RISTAR | 99.000 | (E) |
| ROAD RASH 3 | 79.000 | (E) |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 69.900 | (E) |
| ROCK & ROLL RACING | 49.900 | (E) |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 49.000 | (E) |
| RUGBY WORLD CUP 95 | 69.000 | (E) |
| SAMURAI SHODOWN | 125.000 | (E) |
| SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS | 69.900 | (E) |
| SCOOBY-DOO | 119.000 | (U) |
| SEA QUEST DSV | 69.900 | (U) |
| SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION | 79.900 | (E) |
| SESAME STREET COUNTRY CAFE | 49.900 | (U) |
| SHAQ-FU | 69.900 | (E) |
| SHINING FORCE II | 125.000 | (E) |
| SHINOBI III | 89.900 | (E) |
| SILVESTER & TWEETY | 129.000 | (E) |
| SKELETON KREW | 99.900 | (E) |
| SKITCHIN | 99.900 | (E) |
| SOLEIL (RAGNACENTY) | 119.900 | (E) |
| SONIC 2 | 45.000 | (E) |
| SONIC 4 | 109.000 | (E) |
| SONIC SPINBALL | 69.900 | (E) |
| SPACE HARRIER | 49.000 | (E) |
| SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) | 109.000 | (E) |
| SPEEDBALL 2 | 59.900 | (E) |
| SPEEDY GONZALES | 119.000 | (E) |
| SPIDERMAN & X-MEN | 69.000 | (E) |
| SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV - | 59.000 | (E) |
| SPORTS COMPILATION | 119.000 | (E) |
| STAR TREK - DEEP SPACE 9 | 119.000 | (U) |
| STARGATE | 49.000 | (E) |
| STREET OF RAGE 3 | 119.900 | (E) |
| STREET RACER | 109.900 | (E) |
| STRIKER | 129.900 | (E) |
| SUB TERRANIA | 59.000 | (E) |
| SUPER FANTASY ZONE | 39.900 | (E) |
| SUPER KICK OFF | 49.000 | (E) |
| SUPER MONACO GP II | 69.900 | (E) |
| SUPER SKIDMARKS | 119.900 | (E) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 149.000 | (E) |
| SYNDICATE | 89.900 | (E) |
| TALE SPIN | 49.000 | (E) |
| TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS | 79.900 | (E) |
| TECMO SUPER BOWL III | 139.000 | (U) |
| TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY | 49.900 | (E) |
| TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME | 49.900 | (E) |
| THE INCREDIBLE HULK | 49.900 | (E) |
| THE PUNISHER | 119.900 | (E) |
| THE STORY OF THOR | 149.000 | (E) |
| THE TICK | 49.900 | (U) |
| THEME PARK | 119.000 | (E) |
| TINY TOONS | 79.000 | (E) |
| TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS | 99.900 | (E) |
| TOE JAM & ERALD II | 109.000 | (E) |
| TONY LA RUSSA BASEBALL | 109.900 | (U) |
| TOTAL FOOTBALL | 125.000 | (E) |
| TOUGHMAN BOXING CONTEST | 59.000 | (E) |
| TRUE LIES | 69.900 | (E) |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 129.000 | (E) |
| TWO CRUDES DUDES | 49.900 | (E) |
| URBAN STRIKE | 79.900 | (E) |
| VECTOR MAN | 109.900 | (E) |
| VIEW POINT | 99.900 | (U) |
| VIRTUA RACING | 149.000 | (E) |
| VIRTUAL PINBALL | 59.900 | (E) |
| WARLOCK | 69.900 | (E) |
| WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR | 109.000 | (E) |
| WINTER OLYMPICS 94 | 49.900 | (E) |
| WINTER SUMMER CHALLENGE | 49.000 | (E) |
| WIZ'N'LIZ | 49.000 | (E) |
| WOLFCHILD | 75.000 | (U) |
| WORLD CLASS SOCCER | 39.900 | (E) |
| WORLD CUP USA 94 | 49.900 | (E) |
| WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD) | 59.900 | (E) |
| WORLD SERIES BASEBALL | 129.000 | (U) |
| WORMS | 119.000 | (E) |
| WWF RAW | 119.000 | (E) |
| WWF WRESTLING MANIA ARCADE | 139.900 | (E) |
| X-MAN 2 - CLONE WARS | 109.900 | (E) |
| YOGI BEAR | 79.900 | (E) |
| YOUNG INDIANA JONES | 97.000 | (U) |
| ZERO TOLLERANCE | 129.000 | (E) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 49.000 | (E) |

**LEGENDA** (U): Usa (J): Japan (E): Europe

## SEGA GAME GEAR

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AERIAL ASSAULT | 45.000 | | DRAGON | 59.900 | |
| ARENA | 79.900 | | EARTH WORM JIM | 79.900 | |
| AX BATTLER | 39.000 | | EVANDER HOLYFIELD | 39.900 | |
| BATMAN & ROBIN | 79.900 | | FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96 | 79.900 | |
| BATMAN FOREVER | 79.900 | | FRED COUPLES | 69.900 | |
| CHAKAN | 39.000 | | GARFIELD | 79.900 | |
| JUDGE DREDD | 89.000 | | PRIMAL RAGE | 79.000 | |
| JUNGLE STRIKE | 79.900 | | RISTAR | 79.900 | |
| KAWASAKI SUPERBIKE | 89.900 | | SONIC 2 IN 1 | 79.900 | |
| MICKEY MOUSE 3 | 79.900 | | SONIC DRIFT 2 | 85.000 | |
| MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT | 79.900 | | SONIC LABYRINTH | 69.900 | |
| MLBPA BASEBALL | 89.900 | | STAR TREK - BEYOND THE NEXUS - | 79.900 | |
| MORTAL KOMBAT 2 | 79.900 | | STAR TREK - NEXT GENERATION - | 79.900 | |
| MORTAL KOMBAT 3 | 79.900 | | STARGATE | 69.900 | |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 69.900 | | TAIL'S ADVENTURES | 79.000 | |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 99.900 | | TARZAN - LORD OF THE JUNGLE - | 79.900 | |
| NHL ALL STAR HOCKEY | 79.900 | | WORLD SERIES BASEBALL 95 | 89.900 | |
| PHANTOM 2040 | 79.900 | | WWF RAW | 49.900 | |
| POWER RANGERS | 79.900 | | X-MAN 2 - CLONE WARS | 79.900 | |
| POWER STRIKE 2 | 39.900 | | ZOOP | 79.000 | |

## QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

**QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !**

## TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

**VASTO ASSORTIMENTO** di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

**telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

# E' NATA QUEEN On Line

## IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

## SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

## E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

# SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

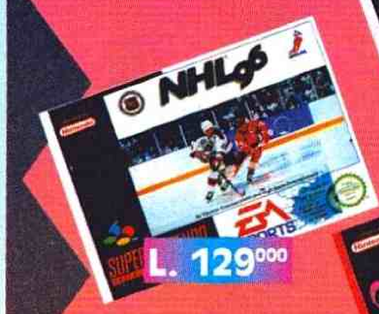
| | | |
|---|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 109000 | (E) |
| ADDAMS FAMILY 3 (VALUES) | 99900 | (E) |
| ANIMANIACS | 119000 | (E) |
| BASS MASTER CLASSIC | 139000 | (U) |
| BATMAN & ROBIN | 159000 | (E) |
| BATMAN FOREVER | 129000 | (E) |
| BATMAN IL RITORNO | 99000 | (E) |
| BATTLETOADS + STARWING | 79900 | (E) |
| BIKER & MICE FROM MARS | 129000 | (E) |
| BLACK HAWK | 59900 | (E) |
| BOOGERMAN | 139900 | (E) |
| BRAINES | 59900 | (E) |
| BRANDISH | 109000 | (U) |
| BREATH OF FIRE | 149000 | (U) |
| BRETT HULL HOCKEY 1995 | 129000 | (U) |
| BRUTAL - PAWS OF FURY | 49900 | (E) |
| BUBSY 2 | 119000 | (U) |
| BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE | 79900 | (E) |
| CANNON FODDER | 89000 | (E) |
| CAPITAN AMERICA | 69900 | (E) |
| CAPITAN COMMANDO | 129000 | (U) |
| CARRIER ACES | 129900 | (E) |
| CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION | 79900 | (E) |
| CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE | 139000 | (E) |
| CHAOS ENGINE | 69900 | (E) |
| CHESSMASTER | 59900 | (E) |
| CHRONO TRIGGER | 169000 | (U) |
| CLAY FIGHTER 2 | 59900 | (E) |
| CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION | 79900 | (U) |
| CLAYMATES | 89900 | (E) |
| COOL SPOT | 59900 | (E) |
| DAFFY DUCK | 69900 | (E) |
| DEMOLITION MAN | 139000 | (E) |
| DEMON'S CREST | 69900 | (E) |
| DIDDY'S KONG QUEST (DKC II) | 159000 | (E) |
| DINO DINI'S SOCCER | 69900 | (E) |
| DIRT RACER | 109000 | (E) |
| DONKEY KONG COUNTRY | 139000 | (E) |
| DOOM | 149000 | (E) |
| DRACULA | 79900 | (E) |
| EARTH BOUND | 139900 | (U) |
| EARTH WORM JIM 2 | 159900 | (E) |
| EMPIRE STRIKE BACK | 99900 | (E) |
| FATAL FURY SPECIAL | 159000 | (E) |
| FEVER PITCH | 129000 | (E) |
| FIEVEL GOES WEST | 59900 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 79900 | (E) |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96 | 129000 | (E) |
| FIGHTER'S HISTORY | 149000 | (U) |
| FINAL FANTASY 3 | 159000 | (U) |
| FIREMAN | 129000 | (E) |
| FLASHBACK | 59900 | (E) |
| FLINSTONES THE MOVIE | 99900 | (E) |
| FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT | 139900 | (E) |
| FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE | 119900 | (U) |
| FUN & GAMES | 123000 | (E) |
| GALACTIC PINBALL | 89900 | (E) |
| GENGHIS KHAN 2 | 129000 | (U) |
| GHOUL PATROL | 59900 | (E) |
| GOOFY TROOPS **PIPPO** | 59900 | (E) |
| GP1 PART 2 | 89900 | (U) |
| HAGANE | 95000 | (E) |
| HEAD ON SOCCER | 119000 | (U) |
| HURRICANES | 49900 | (E) |
| ILLUSION OF GAIA | 109000 | (E) |
| INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE | 79900 | (E) |
| INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL | 119000 | (E) |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER | 109900 | (E) |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 | 149900 | (E) |
| ITCHY & SCRATCHY | 129000 | (E) |
| IZZY'S QUEST | 129000 | (E) |
| JACK NIKLAUS GOLF | 69900 | (E) |
| JELLY BOY | 79900 | (E) |
| JOHN MADDEN 95 | 89900 | (E) |
| JOHN MADDEN 96 | 139000 | (E) |
| JUDGE DREDD | 109000 | (E) |
| JUNGLE STRIKE | 119900 | (E) |
| JURASSIC PARK | 59900 | (E) |
| JUSTICE LEAGUE | 145000 | (E) |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | 59900 | (E) |
| KILLER INSTINCT | 159000 | (E) |
| KING ARTHUR | 129000 | (U) |
| KING OF DRAGONS | 139000 | (U) |
| KIRBY'S DREAM COURSE | 89900 | (E) |
| KNIGHTS OF THE ROUND TABLE | 139000 | (U) |
| LEMMINGS II | 129000 | (E) |
| LOONEY TUNES BASKETBALL | 149000 | (U) |
| LORD OF THE RINGS | 59900 | (E) |
| MAGIC SWORD | 59900 | (E) |
| MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER | 109900 | (E) |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 59000 | (E) |
| MECHWARRIOR | 89900 | (E) |
| MECHWARRIOR 3050 | 139000 | (U) |
| MEGA MAN 7 | 135000 | (U) |
| MEGA MAN X 2 | 129900 | (E) |
| METAL WARRIORS | 109000 | (U) |
| MICHAEL JORDAN BASKET | 49900 | (E) |
| MICKEY & MINNIE | 119900 | (E) |
| MICKEY MANIA | 69000 | (E) |
| MICROMACHINES | 79900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT | 59900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 2 | 99900 | (E) |
| MORTAL KOMBAT 3 | 129000 | (E) |
| MYSTICAL NINJA | 119000 | (E) |
| NBA GIVE N'GO | 149900 | (E) |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 99900 | (E) |
| NBA LIVE 95 | 139900 | (E) |
| NBA LIVE 96 | 129900 | (E) |
| NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2 | TEL. | |
| NFL QUARTERBACK CLUB | 149900 | (E) |
| NHL HOCKEY 95 | 89900 | (E) |
| NHL HOCKEY 96 | 129000 | (E) |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP | 79900 | (E) |
| NINJA GAIDEN TRILOGY | 139000 | (U) |
| NOSFERATU | 149000 | (U) |
| OGRE BATTLE | 159000 | (U) |
| OPERATION STARFISH | 129900 | (E) |
| OPERATION THUNDERBOLT | 139000 | (U) |
| OUT TO LUNCH | 89000 | (E) |
| PAGEMASTER | 69900 | (E) |
| PARODIUS | 69000 | (E) |
| PGA TOUR GOLF | 119000 | (U) |
| PHANTOM 2040 | 129000 | (U) |
| PINBALL FANTASY | 79900 | (E) |
| POCKY & ROCKY 2 | 109000 | (E) |
| POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV. | 59900 | (E) |
| PORKY PIG HAUNTED HOUSE | 129000 | (E) |
| POWER INSTINCT | 129000 | (U) |
| POWER RANGERS | 149000 | (E) |
| POWER RANGERS - FIGHTING EDITION | 139000 | (U) |
| POWER RANGERS 2 - THE MOVIE | 139900 | (U) |
| POWERDRIVE | 79000 | (E) |
| PUTTY SQUAD | 119000 | (E) |
| PUZZLE BOBBLE | 119000 | (E) |
| RED ALARM | 89900 | (E) |
| REN & STIMPY | 59900 | (E) |
| RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3) | 69900 | (E) |
| RISE OF THE ROBOTS | 59900 | (E) |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 59900 | (E) |
| SAMURAI SHODOWN | 109000 | (U) |
| SECRET OF EVERMORE | 159000 | (U) |
| SECRET OF MANA | 99900 | (E) |
| SECRET OF THE STARS | 135000 | (U) |
| SIDE POCKET - BILIARDO - | 89900 | (E) |
| SOCCER SHOTOUT | 129900 | (E) |
| SONIC THE BLASTMAN 2 | 129000 | (J) |
| SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2) | 129000 | (E) |
| SPEEDY GONZALES | 119000 | (U) |
| SPIDERMAN & X-MEN | 89000 | (E) |
| STAR TREK - DEEP SPACE 9 | 119000 | (U) |
| STAR TREK - NEXT GENERATION - | 159900 | (U) |
| STAR TREK - STARFLEET ACADEMY - | 89900 | (E) |
| STARGATE | 109000 | (E) |
| STARWING | 59900 | (E) |
| STERLING SHARP | 139000 | (U) |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 59000 | (E) |
| STREET HOCKEY 95 | 89900 | (U) |
| STREET RACER | 129000 | (E) |
| STRIKER 2 | 79900 | (E) |
| STUNT RACE FX | 59900 | (E) |
| SUNSET RIDERS | 79000 | (E) |
| SUPER BOMBERMAN 2 | 69900 | (E) |
| SUPER BOMBERMAN 3 | 129900 | (E) |
| SUPER DROPZONE | 119000 | (E) |
| SUPER MARIO ALL STARS | 79900 | (E) |
| SUPER MARIO KART | 109900 | (E) |
| SUPER METROID | 59900 | (E) |
| SUPER METROID + ZELDA | 129000 | (E) |
| SUPER PUNCH OUT | 119000 | (E) |
| SUPER RBI BASEBALL | 119900 | (U) |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 99900 | (E) |
| SUPER TURRICAN 2 | 119900 | (E) |
| SWAT KATS | 119000 | (U) |
| SYNDICATE | 49900 | (E) |
| TECMO SUPER BOWL III | 139000 | (U) |
| TELEROBOXER | 89900 | (E) |
| TETRIS & DR MARIO | 109000 | (E) |
| TETRIS 2 | 89900 | (E) |
| THE INCREDIBLE HULK | 49900 | (E) |
| THE MASK : THE ORIGIN | 119900 | (E) |
| THE TICK | 49900 | (U) |
| THEME PARK | 109000 | (E) |
| TIN STAR | 69900 | (U) |
| TINY TOONS | 59000 | (E) |
| TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS | 109900 | (E) |
| TOP GEAR 3000 | 129000 | (U) |
| TOTAL CARNAGE | 59000 | (E) |
| TROY AIKMAN FOOTBALL | 49900 | (E) |
| TRUE LIES | 119900 | (E) |
| TURBO TOONS | 89000 | (E) |
| UNIRALLY | 119000 | (E) |
| URBAN STRIKE | 119000 | (E) |
| VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP | 139000 | (E) |
| VIRTUAL SOCCER | 49900 | (E) |
| VORTEX | 149000 | (U) |
| WARIO WOODS | 89900 | (E) |
| WATERWORLD | 159000 | (E) |
| WEAPONLORD | 119000 | (E) |
| WILD GUNS | 129000 | (U) |
| WILD SNAKES | 69900 | (U) |
| WINGS 2 - BLAZING SKIES | 59900 | (E) |
| WOLFENSTEIN 3D | 97000 | (U) |
| WOLVERINE | 119000 | (E) |
| WORLD CUP STRIKER | 89000 | (E) |
| WORLD HEROES 2 | 139000 | (U) |
| WORLD MASTER GOLF | 119900 | (E) |
| WORMS | 159900 | (E) |
| WWF RAW | 89900 | (E) |
| WWF ROYAL RUMBLE | 59900 | (E) |
| WWF WRESTLING MANIA ARCADE | 149900 | (E) |
| YOGI BEAR | 79900 | (E) |
| YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2) | 139000 | (E) |
| YOUNG MERLIN | 69900 | (E) |
| ZELDA 3 | 59900 | (E) |
| ZERO KAMIKAZE | 149000 | (U) |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 59000 | (E) |
| ZOOP | 109000 | (U) |

**LEGENDA** (U): Usa (J): Japan (E): Europe

# GAME BOY Nintendo

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADVENTURE OF LOLO | 59000 | DEFENDER /JOUSTICE | 59900 |
| ASTEROID + MISSION COMMAND | 59900 | DONKEY KONG LAND | 69900 |
| BATMAN FOREVER | 59900 | DR MARIO | 49900 |
| BLUES BROTHERS 2 | 69900 | EARTH WORM JIM | 69000 |
| BOMBERMAN | 79900 | FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96 | 69900 |
| CENTIPEDE - MILLIPEDE | 59900 | GALAGA / GALAXIAN | 59900 |
| J.LEAGUE SOCCER STRIKER | 59000 | POWER RANGERS 2 - THE MOVIE | 69000 |
| JOHN MADDEN 96 | 59900 | PREISTORIK MAN | 69900 |
| KILLER INSTINCT | 79900 | PRIMAL RAGE | 79000 |
| MEGA MAN 4 | 69900 | RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3) | 59900 |
| METAL MASTER | 69900 | SPIDERMAN & X-MEN | 39900 |
| MICKEY MOUSE 5 | 69000 | STARGATE | 49900 |
| MISSILE COMMAND | 65000 | STREET FIGHTER 2 | 69000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 59900 | SUPER MARIO LAND 1 | 39900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 69900 | TARZAN - LORD OF THE JUNGLE - | 69900 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 59900 | TETRIS | 39900 |
| NBA LIVE 96 | 69900 | WATERWORLD | 79000 |
| PAC PANIC | 69900 | WORLD HEROES 2 JET | 69900 |
| PACMAN | 49000 | WORMS | 89900 |
| PINBALL DELUXE | 79900 | ZOOP | 69000 |
| PINBALL MANIA | 69900 | | |

# THE TOP GAMES



## ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

**TELEFONO** 011-30.90.202 (r.a.)

**FAX** 011-31.13.555

**POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

**INTERNET** E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

**QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

| titolo programma | sistema | prezzo |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE | | L. 12.000 |
| SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. | | L. 19.000 |
| SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR | | L. 29.000 |

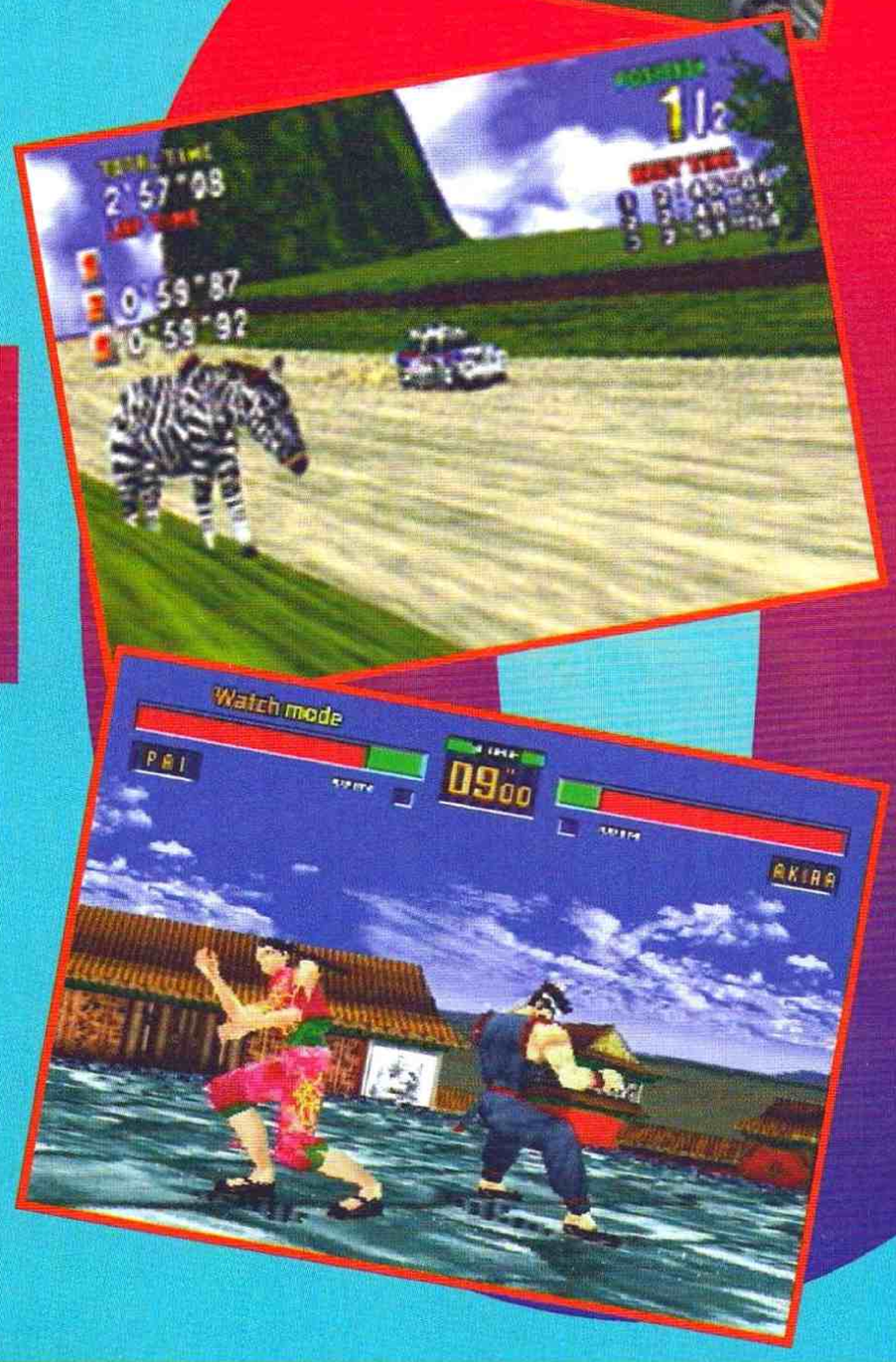
- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA**
**12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI**

**TOTALE L.**

# IN QUESTO NUMERO


ANTEPRIMANIA NEWS 9
MADE IN JAPAN 22
RECENSIONI 39
PREVIEW 127
ROGUE & ROLE 129
MAGIA! 130
AGGIUNGI UN POSTO A TAVOLA 133
CONSOLIAMOCI 135
CONTROL YOUR CONSOLE 137
CYC 144 HELP 139
CYC SPECIALE JUDGE DREED 140
BOVAS' HARD CAFE' 152




## GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

**Arcade** • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

**Background** • Il fondale di ogni gioco.

**Blastare** • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

**Coin-op** • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

**Parallasse, Parallattico** • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

**Scrolling** • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

**Sprite** • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

**Stage** • E' sinonimo di "livello".

**Tie-in** • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

**Vettoriale** • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.


Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 •

# ...STO DIVENTANDO GRANDE, LO SAI CHE NON MI VA...

E così, citando una canzone estiva di molte lune fa iniziamo questo 1996.
A dire il vero dobbiamo ancora finire il 1995 perché, come ormai saprete, la rivista viene preparata nel mese precedente a quello di uscita - sono le 4.37 del mattino di mercoledì 20 dicembre, e questi ultimi giorni dell'anno si stanno rivelando decisamente pesanti per tutti. Ma bando alle lamentele, in fondo non faremmo la vita che facciamo se non lo volessimo - o almeno così mi piace pensare - e passiamo ai contenuti di questo numero della rivista.
Grossissimi titoli per Saturn questo mese, e c'è in fondo da dire che era ora: Virtua Fighter 2, Virtua Cop e Sega Rally iniziano e riequilibrare lo scontro tra le nuove macchine a 32 bit. Notizie dallo Shoshinkai anche in assenza del mio viaggio in nippolandia, ma l'Ultra 64 si farà aspettare ancora un po'- e dire che c'era qualcuno che lo dava per uscente in questi giorni...
Il (la? Fateci sapere come lo chiamate voi) - er Playstation affianca titoli belli ad altri un po' mediocri, ma non sembra che il trend di uscite stia invertendosi, anzi - per cui ecco Krazy Ivan, Thunderhawk 2, Ridge Racer Revolution e l'immancabile e intramontabile (e fra un po' insopportabile - l'abbiamo visto in tutte le salse, ormai) Doom.
Triste invece la situazione per le piccole a sedici bit, con due titoli per Super Nintendo e uno per Mega Drive - ma pazientate, cercheremo di fare qualcosa di meglio per il prossimo numero.
Non dovessimo riuscirci non ce ne vogliate, però: il mercato sembra impazzito per le nuove console e la lista di coloro che producono ancora per Mega Drive e Super Nintendo si assottiglia sempre più - a volte si diventa grandi anche quando non se ne ha alcuna voglia...
Buon 1996 da tutta la Redazione.

Alex Rossetto

# INDICE RECENSIONI


## MEGA DRIVE

63 IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

## PLAYSTATION

127 ACTUA SOCCER - PREVIEW
40 ASSAULT RIGS
46 CYBER SPEED
50 DEFCON 5
54 DOOM
58 EXTREME GAMES
97 FIRESTORM: THUNDERHAWK 2
66 KRAZY IVAN
78 METAL JACKET
86 POWER SERVE
105 RIDGE RACER REVOLUTION
114 TOTAL ECLIPSE TURBO
123 X-COM ENEMY UNKNOWN

## SATURN

48 KING THE SPIRITS
57 RAYMAN
74 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
83 TOHSHINDEN
92 VIRTUA COP
110 VIRTUA FIGHTER 2
118 X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

## SUPER NINTENDO

42 FRANTIC FLEA
101 WEAPONLORD



Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

# Le trovate tutti i mesi in Edicola!

BELLAFANTE **DESIGN** STUDIO-MILANO

CD MAGAZINE

MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

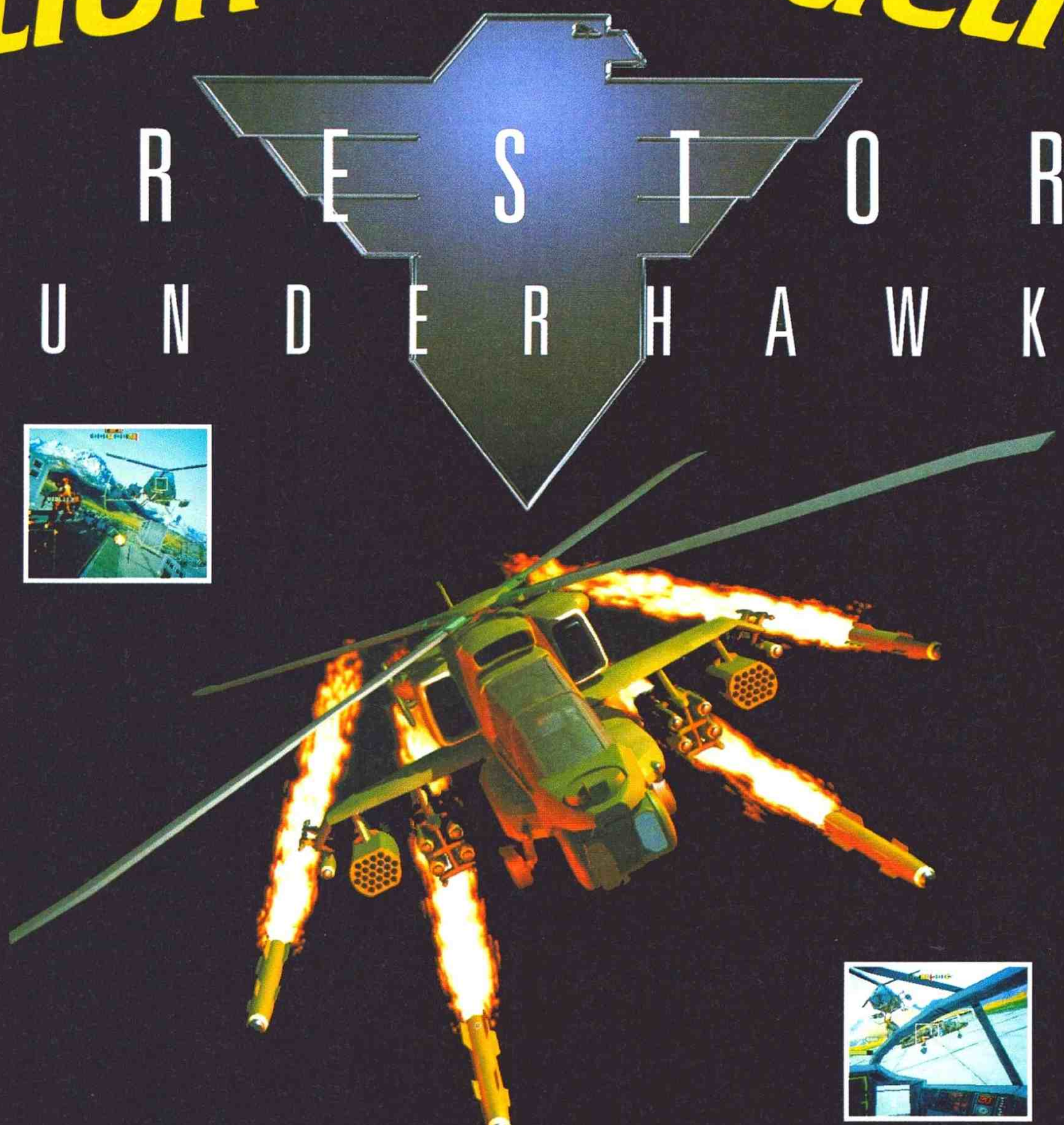
PC ACTION

XENIA EDIZIONI

# HALIFAX

action action

# FIRESTORM
# THUNDERHAWK 2



## LOCALIZZA, INTERCETTA E DISTRUGGI!

PlayStation™

**Il nuovissimo simulatore di volo della più potente arma da guerra**

**PC-CD ROM**

SEGA SATURN™

HALIFAX

SIAMO PRESENTI AL:
34° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO
PAD. 21 D 38/40 C 39/41
DAL 24 AL 28 GENNAIO 1996

**DIVERTIMENTO GARANTITO**

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

FIRESTORM THUNDERHAWK 2 © Core design limited 1995. All rights reserved. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, LTD. and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

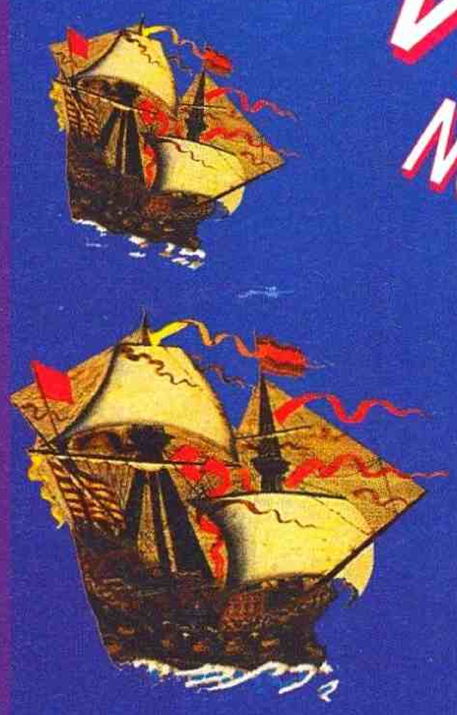
# PERGIOCO®

**MILANO VIA SAN PROSPERO 1**

**MILANO VIA ALDROVANDI**

**LUGANO (CH) Q. MAGHETTI 20**

**ROMA VIA DEGLI SCIPIONI 109**



# VIDEOGAMES
## NUOVI ARRIVI MONDIALI

Nuovo **PERGIOCO Point®**

**MONZA VIA CAIROLI 5**

**VENDITA TELEFONICA**
**PER TUTTA L'ITALIA**
**TEL. 02 / 29524256**

***VIDEOGAMES CD ROM***
***CONSOLEGAMES PLAY STATION SONY***
***MAGIC CARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO***
***MINIATURE CITADEL & WAR & BOARDGAMES***

*floppy shareware*

**1996**

# MANIA NEWS

## VIRTUAL BOY, LA NINTENDO CI CREDE ANCORA

Allo Shoshinkai, prima di introdurre il nuovo Ultra 64, il signor Yamauchi, il presidente della Nintendo, ha parlato brevemente del Virtual Boy: Nonostante i dati di vendita non esaltanti la Nintendo crede ancora nella sua console 3D, imputando a titoli non abbastanza efficaci la mancanza di successo della sua macchina. La Nintendo confida comunque nell'ondata dei prossimi titoli per un significativo rilancio della console.

## TWIN BEE MIRACLE

PLAYSTATION

Come potete ben vedere la Konami ha ormai spostato la sua produzione su Playstation, cominciando a convertire i suoi cavalli di battaglia su 32 bit. Era stata tra le prime a iniziare, con la conversione di Parodius, e adesso è il turno di un altro shoot 'em up tondeggiante (anzi, LO shoot 'em up teneroso per eccellenza): Twin Bee. Non preoccupatevi, non avrete a che fare con un altro Parodius: anche se lo stile grafico è rimasto quello tipico della serie Twin Bee (tutto tinte pastello e buffe astronavine tondeggianti), quello di gioco è completamente cambiato in questa versione per Playstation. Il gioco adesso è diventato un misto tra avventura, RPG e gioco d'azione: avete infatti la possibilità, nel vostro girovagare, di selezionare diverse azioni, combattere, parlare, etc.

## GUN HAZARD

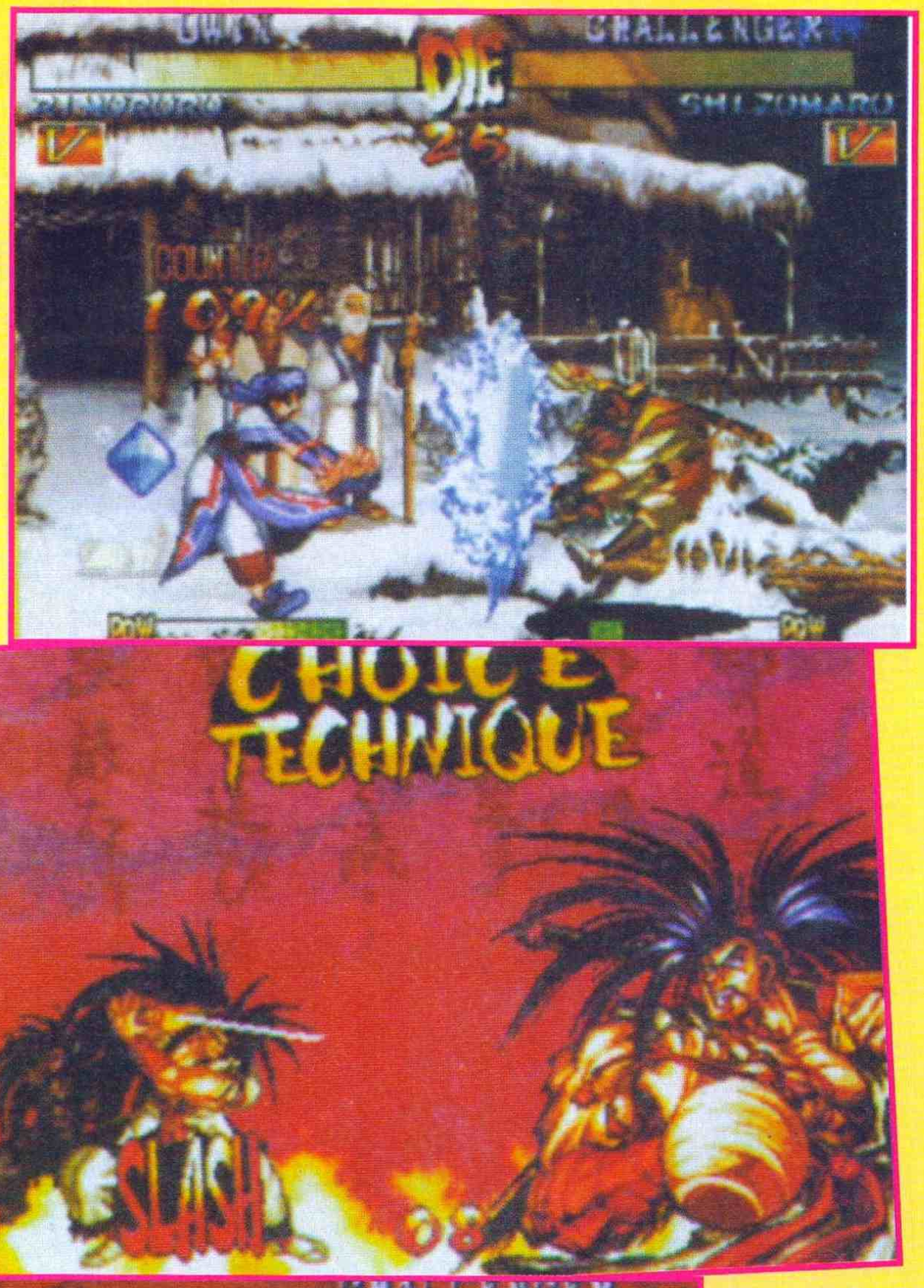
SNES

Dalla Square Soft, la stessa di giochi del calibro di Secret of Mana, ci arriva un altro gioco di Mech. Personalmente anche questo mi ricorda, nello stile, giochi come Assault Suit Leynos. Anche qui infatti siate al comando di Mech che, più che assomigliare ai robottoni dei cartoni animati, sembrano enormi esoscheletri pesantemente armati che sostituiscono i carri armati nel futuro. Lo stile di gioco è abbastanza vario: non si tratta del solito shoot 'em up, ma il gioco è gestito a diversi livelli. Bisogna decidere una strategia, prima a livello planetario, e successivamente a livello locale, e solo allora si passerà all'azione vera e propria, ma sempre in un ben preciso contesto dell'andamento del conflitto.

- A quanto pare anche la Sega crede nei PC come macchine da gioco, dato che ha annunciato lo sviluppo di diversi tra i suoi più famosi titoli anche per i PC compatibili. Non dubitiamo che l'esperimento abbia un buon successo, poche case possono contare su un'esperienza arcade pari alla Sega, e se c'è un settore in cui il PC scarseggia è proprio quello dei giochi d'azione. La domanda è se il Pentium è in grado di farli girare, tali titoli, e se lo è chiesto evidentemente anche la Sega. In alcuni casi, come Ecco the Dolphin, Comix Zone e Tomcat Alley la risposta è positiva, mentre in altri lo è solo a metà: e la Sega ricorrerà infatti a una scheda acceleratrice. Ne abbiamo già parlato: si chiama Diamond Edge 3D, e monta i chip NV-1 della Nvidia - insieme alla scheda verrà distribuito nientemeno che Virtua Fighter Remix, ma tra i prossimi giochi nella lista delle conversioni per la Diamond Edge sarà anche il notevole Panzer Dragoon.
Non si tratterà comunque di conversioni dirette: in Ecco la grafica sarà maggiormente definita e saranno aggiunti più filmati. Lo stesso vale per Tomcat Alley, che disporrà di un maggiore frame rate e della possibilità di colori True Color. In Virtua Fighter Remix la grafica dell'originale da bar sarà invece migliorata con l'aggiunta di texture mapping.
- Non vi sono bastate le stupende mazzate che gli X-Men vi hanno elargito questo mese su Saturn? Beh, sappiate che avrete presto una possibilità di rifarvi, almeno al bar. La Capcom sta infatti per uscire con MARVEL SUPER HEROES, altro picchiaduro ispirato ai personaggi della Marvel. Questa volta ci saranno l'Uomo Ragno, Hulk Capitan America e un po' di lottatori già visti in X-Men come Wolverine, Psylocke, Juggernaut e Magneto.
- Anche la Time Warner ha annunciato il proprio supporto all'Ultra 64. Il primo gioco sarà l'ennesima conversione di Wayne Gretzky, giusto per saggiare il terreno...
- La Nintendo assume un agente segreto. No, non si tratta di spionaggio industriale, la casa nipponica ha semplicemente stretto un accordo per la produzione di giochi basati sulla figura del mitico agente segreto James Bond, interpretato, come saprete, da Pierce Brosnan. L'accordo comprende naturalmente il prossimo film Goldeneye, ma è inutile dire che molti altri sono i film (e i giochi) previsti. La Nintendo si è già messa al lavoro sulla versione SNES, ma ne è prevista anche una versione per Ultra 64, e a entrambe lavorerà il collaudatissimo e affidabile gruppo Rare.

## L'ULTIMO SHO(W)DOWN

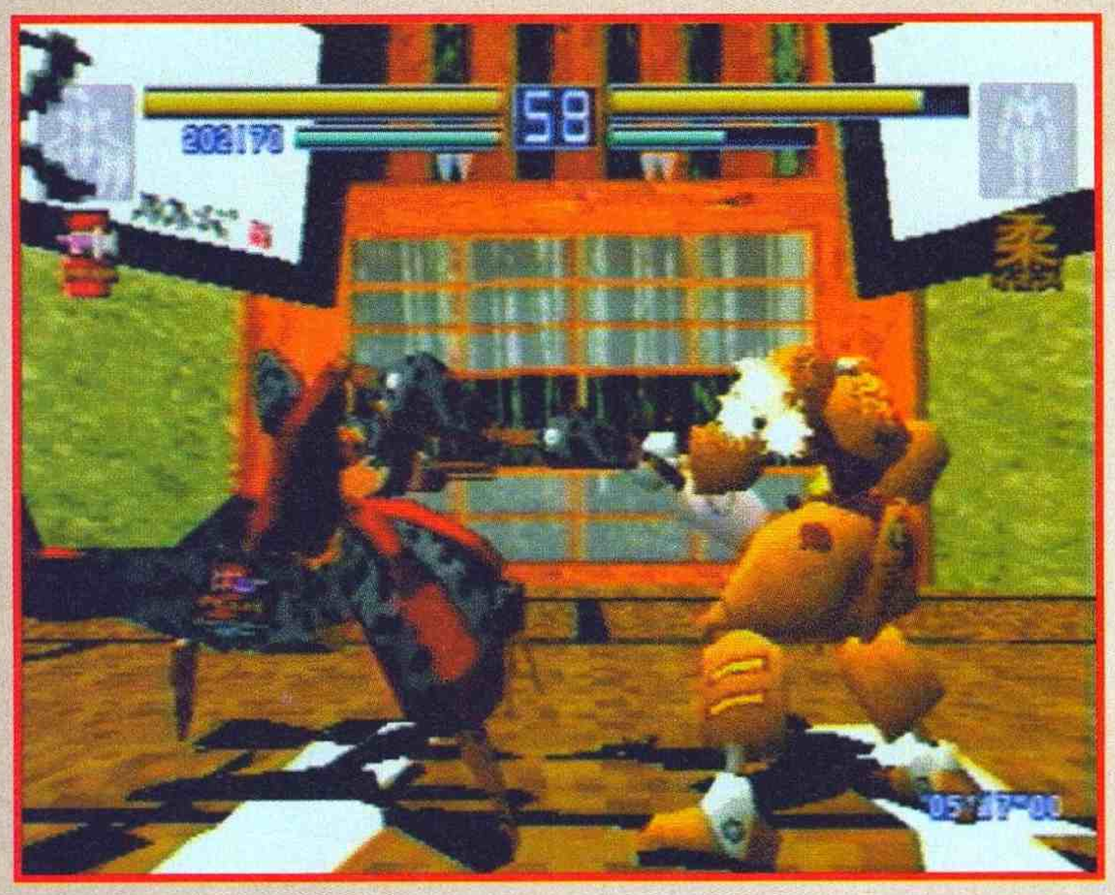
E chi dice che il Neo Geo e i suoi picchiaduro sono finiti? Picchia picchia non schiattano mai, anzi sembrano perfino più in salute del solito. Dopo aver inanellato l'ennesimo successo con King of Fighters '95 la SNK piazza un secondo colpo SAMURAI SHODOWN III, proprio come aveva fatto un annetto addietro.
Per chi non lo conoscesse si tratta di una delle serie di punta del Neo Geo, uno dei picchiaduro di maggior successo, ambientato nel Giappone medioevale con combattimenti tra guerrieri che, insieme ai pugni, non disdegnano qualche bello spadone a due mani o qualche katana. Inutile dire che la qualità grafica è stata ulteriormente migliorata: i colpi speciali sono impressionanti e le animazioni sono, al solito, curatissime. C'è la solita quantità di personaggi (due dovrebbero essere le new-entry) e di mosse speciali, ma la vera innovazione di questo terzo episodio consiste nella possibilità di scegliere diverse tecniche di combattimento. Per saperne di più temo che dovrete metterci prima sopra le mani (come il sottoscritto, del resto), il gioco uscirà sia su cartuccia che su CD, naturalmente.



## ZERO DIVIDE

PLAYSTATION

Ne avevamo già parlato qualche mese addietro di questo picchiaduro per Playstation, purtroppo con un limitato supporto fotografico

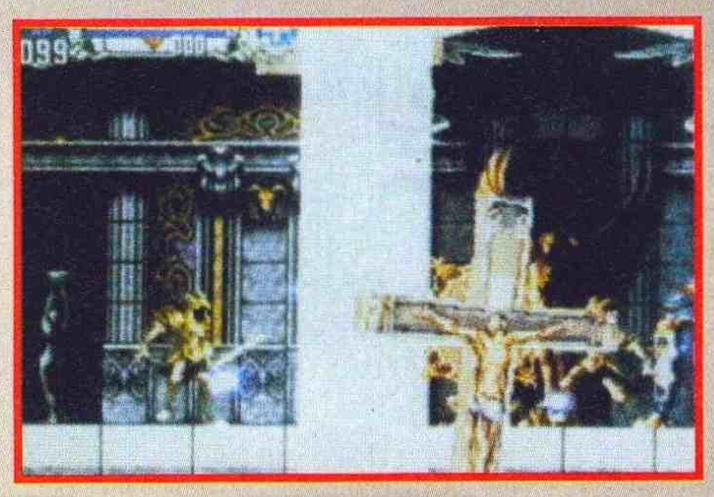


(che, a quanto pare, è la parte migliore di questo gioco), ma avrete ben presto occasione di dargli un'occhiata dal vivo visto che sta per essere importato ufficialmente dalla Ocean. Purtroppo le foto inviateci dalla casa inglese non rendono del tutto merito a un gioco che, almeno graficamente, si difende benone: ci sono un bel po' di droidi poligonali, resi discretamente spettacolari da effetti di texture mapping e light sourcing, con un design particolarmente nipponico. Purtroppo a quanto dicono le persone che hanno avuto occasione di vederlo in movimento e di giocarci sembra che la giocabilità non sia proprio il massimo, ma avremo occasione di verificarlo presto, penso...

## DRACULA X

PLAYSTATION

Questa serie vi sarà probabilmente più familiare con il nome di Castlevania: si tratta di uno dei maggiori successi della Konami e, storicamente parlando, il mio platform preferito (ci giocavo un sacco su NES, e ne ricordo una superlativa versione anche per C64): sicuramente uno di quelli di maggiore atmosfera. Ma bando alle ciance, conto sinceramente che la Playstation riesca a restituire un po' di sangue a una serie che, ultimamente, sta diventando un po' anemica: le foto promettono bene, ma molto di più, purtroppo, per ora non sappiamo.



## RISE OF THE ROBOTS 2 - RESURRECTION

SATURN, PLAYSTATION

Mi sembra che un gioco come Rise of the Robots non abbia bisogno di molte introduzioni. Ancora prima della sua uscita, un anno fa circa, è stato uno dei giochi più pubblicizzati su tutte le riviste, grazie alle spettacolari immagini in grafica renderizzata dei robot, protagonisti di questo picchiaduro. Probabilmente ricorderete anche come il gioco sia stata una bella delusione: a parte il fatto che si poteva utilizzare solo uno dei sette robot a disposizione (questo perché erano state studiate delle routine di collisione sprite estremamente precise, che erano però state implementate solo per uno dei robot, il Cyborg), il gioco era decisamente troppo rigido, aveva troppo poche mosse speciali e la giocabilità era oggettivamente molto lontana dal dinamismo dei migliori picchiaduro in circolazione.

Consci dei loro errori, quelli della Mirage hanno deciso di farne tesoro e rivedere il loro gioco dalle basi: questo Rise 2, insomma, non sarà semplicemente un seguito. Le tecniche grafiche usate sono sempre quelle: i robot sono tutti renderizzati e, anche se gli sprite sono un po' più piccoli, la qualità grafica resta molto alta. Per le loro animazioni non sono state utilizzate le "solite" tecniche di motion capture, non sono stati quindi utilizzati i pattern di movimento di un attore, ma sono stati tutti programmati al calcolatore: questo perché i robot di Rise non si devono muovere

come umani, ma si ispirano alle movenze e allo stile di alcuni cartoni giapponesi. E a proposito di animazioni, la fluidità e la varietà dei movimenti dei robot è stata notevolmente migliorata: i frame di animazione sono stati portati da 100 a 300 per ogni lottatore.

Il lavoro è impressionante, se considerate soprattutto che il "parco macchine" si è allargato in maniera impensabile: i robot sono adesso diventati ventotto, ventidue nuovi di zecca, mentre gli altri sei sono stati riciclati dal vecchio episodio ma completamente rinnovati come mosse. Quello che più conta e che si potranno utilizzare tutti quanti, anzi, a dire il vero ne potrete controllare, inizialmente, solo 18, ma lungo la partita incontrerete 10 personaggi segreti che potrete anche utilizzare una volta battuti, davvero un bel ribaltone rispetto al primo Rise of the Robots.

Ma veniamo alla parte più importante, la giocabilità. Da questo punto di vista, soprattutto per quanto riguarda la rigidità del gioco, alla Mirage hanno deciso di ribaltare tutto, ispirandosi ai picchiaduro più caotici ed esagerati al momento in circolazione. Tutti i personaggi avranno un minimo di quattro mosse speciali, una super-speciale che si potrà attivare tramite la "solita" seconda barra di energia, e una mossa Terminator che dovrebbe essere un po' l'equivalente delle Fatality di Mortal Kombat. I robot si dividono poi in diverse scuole di colpi: alcuni sono specializzati nel fuoco, nel ghiaccio, nell'elettricità, mentre altri ancora vanno semplicemente di pallottole. Beh, una volta sconfitto un avversario potrete anche rubargli una delle sue mosse speciali da utilizzare (una sola volta) negli altri combattimenti.

Come vedete promette di essere un gioco ben diverso dal "freddo" Rise of the Robots, con particolari come l'olio che schizza dalle giunture - un po' come il sangue in Mortal Kombat. Vedremo se le promesse saranno mantenute...

## IL TERRORE CORRE SULL'ULTRA 64

Dopo aver mietuto vittime tra una quantità di appassionati di calcio il più gettonato tra i giochi calcistici, FIFA 96, si appresta a mietere vittime anche sull'Ultra 64. Ebbene sì, la EA è anche lei entrata a far parte del "Dream Team", il gruppo di aziende che collaborano alla produzione di prodotti per la nuova console Nintendo. Del gioco si sa veramente poco, visto che il primo annuncio risale alla fine di novembre e i lavori sono appena iniziati. La EA garantisce, ovviamente, che si tratterà di una delle simulazioni più realistiche esistenti, con grafica e fluidità incredibili e un nuovo sistema di controllo possibile solo sull'innovativo joypad dell'Ultra 64 e addirittura centinaia dovrebbero essere le squadre internazionali nella cartuccia.

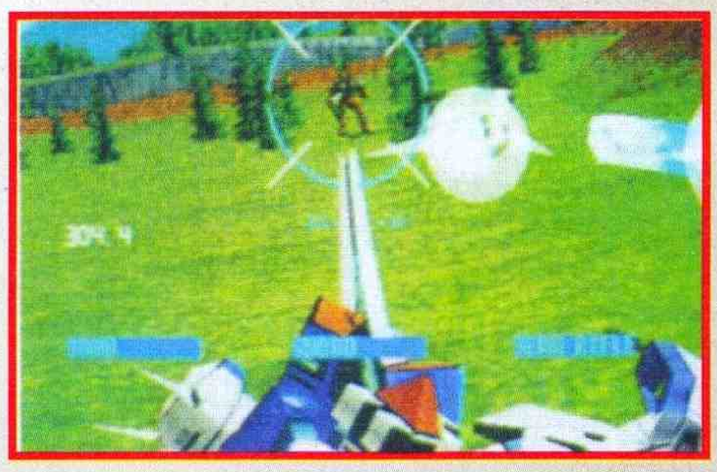
## UN MILIARDO DI CANDELINE PER LA NINTENDO

A sentirlo quasi non ci si crede, ma lo scorso 30 ottobre, la Nintendo ha raggiunto un traguardo storico: la miliardesima cartuccia venduta da quando, nel 1982, cominciò la sua ascesa con la vendita della prima cartuccia di Mario per NES. Un vero record, perché nessuno aveva mai raggiunto questo volume di vendite, che significa aver venduto qualcosa come tre cartucce al secondo negli ultimi dodici anni. Impressionante. Per metterla in altre cifre la Nintendo ha venduto una cartuccia a ogni teen-ager nel mondo.
Già che siamo in vena di statistiche vi snocciolamo qualche altra cifra: di questo miliardo, il 50% sono cartucce NES, il 23% Game Boy e il 27% SNES. Il mercato che la fa da padrone è sempre quello giapponese, con il 44% di giochi, seguono il Nord America con il 42% e l'Europa, distanziata col 14%.
Il campione di vendite resta ancora il mitico Super Mario Brothers per NES, che da solo ha venduto ben 40 milioni di copie, ma l'intera serie dei Mario copre da sola il 12% di tutte le vendite Nintendo. Insomma buon compleanno anche a te, Mario.

## INTANTO, AL BAR...

La Namco ha il fiatone un po' grosso nell'inseguire i giochi di corsa della Sega. Sulle console casalinghe, mentre quest'ultima ha appena fatto uscire il mitico Sega Rally, la Namco ha ribattuto con Ridge Racer Revolution, una conversione di Ridge Racer 2 leggermente modificata, ma fin troppo simile al solito Ridge Racer. Anche al bar, dopo Rave Racer, che finalmente introduceva un po' più di varietà nei percorsi, è uscita solo di recente con una paio di titoli in palese concorrenza con Sega Rally: Si tratta di Dirt Dash e Alpine Racer, entrambi basati sulla scheda da bar Model 22.
E il confronto continua: a Virtua Cop 2 la Namco ribatte invece con Time Crisis, decisamente ricco graficamente e con una piccola innovazione, un pedale che permette al giocatore di chinarsi per evitare i colpi e contemporaneamente di ricaricare la pistola in alternativa al solito "sparare fuori dallo schermo".

Sul versante picchiaduro c'è da segnalare Soul Edge della Namco e Toshinden 2 della Takara che si faranno strada al più presto anche su Playstation, ma anche la Sega non si ferma sulle glorie del suo Virtua Fighter e la AM2 viene fuori con un altro picchiaduro poligonale: Fighting Vipers. Il gioco a dire il vero sembra fin troppo simile a Virtua Fighter, almeno come tecniche grafiche, e sembra quasi che la Sega abbia voluto fornire un'alternativa ai "soliti" personaggi di Virtua Fighter.



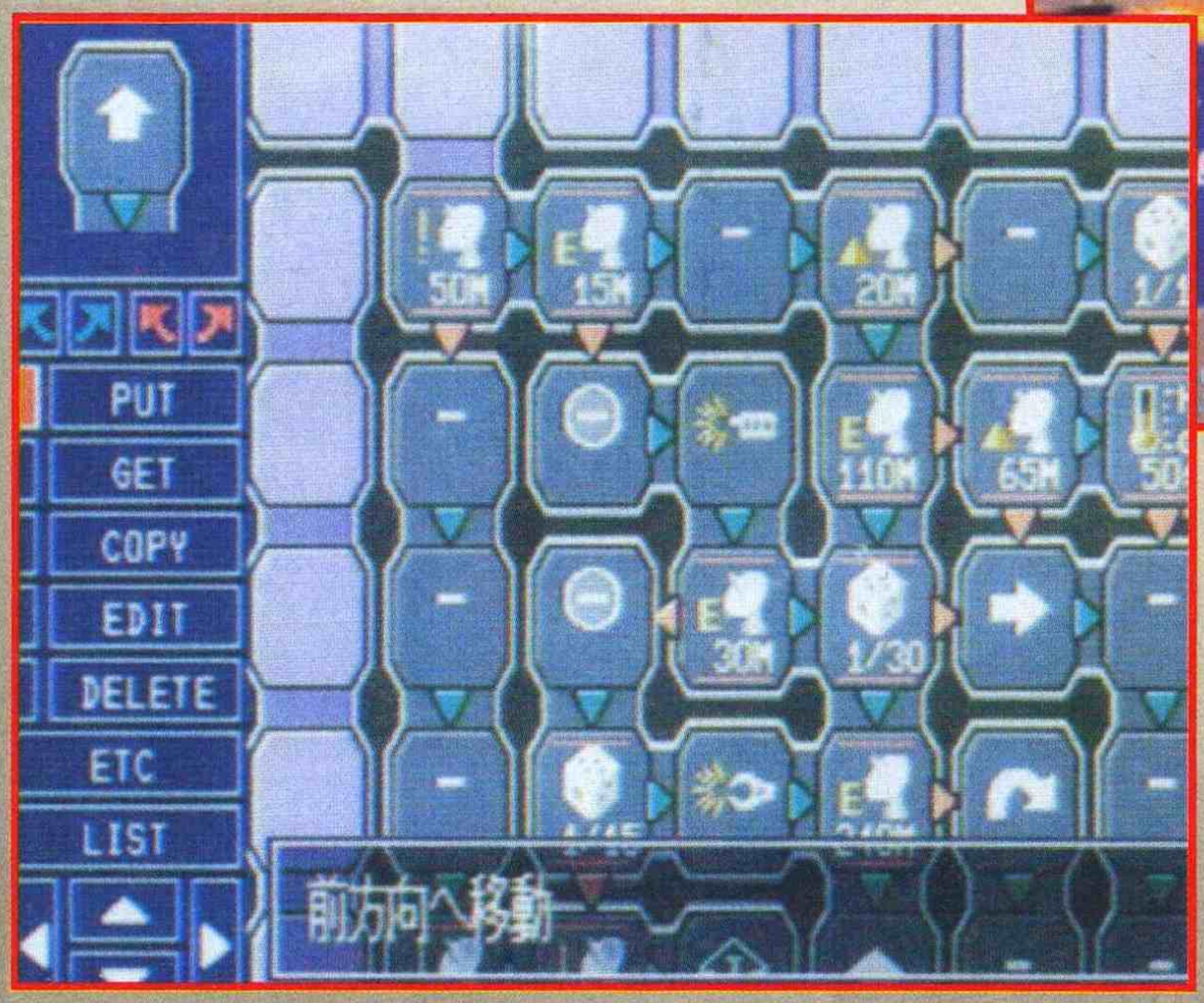
La AM3, dopo Sega Rally, si sta dedicando a un altro gioco di corse, Manx TT. Si tratta di una corsa motociclistica ispirata alla corsa che si tiene ogni anno sull'Isola di Mann (ne avrete sentito parlare, probabilmente, non appartiene ad alcun campionato ed è una delle gare motociclistiche più pericolose per la natura stradale del suo circuito, con un ricco carnet di brutti incidenti al suo attivo). Beh, a quanto pare la AM3 sta facendo un gran lavoro che ci farà letteralmente dimenticare lo stesso Hang On.
Ci sono poi da segnalare dalla Sega anche Sky Target, uno shoot 'em up alla Afterburner, Virtual On, uno shoot 'em up con robottoni poligonali sviluppato dalla AM1 sul Model 2, e infine Funky Head Boxer, un buffo gioco di pugilato sviluppato per la scheda ST-V che dovremmo vedere presto anche su Saturn.

## CARNAGE HEART

PLAYSTATION

Guardando le foto vi sarete sicuramente detti: "Come, un altro gioco di robottoni che si sparano?". Piano, piano, in questo caso le cose non stanno esattamente come sembra. Certo potete mettervi ai comandi di uno degli strani mezzi da combattimento a disposizione e cominciare a sparare tutto il vostro arsenale sugli avversari, ma la vera innovazione del gioco sta nella possibilità di programmare le vostre unità da combattimento. In effetti non si tratta di una vera e propria novità, un tentativo simile, mi ricordo, era stato fatto con Omega (mi sembra fosse della Sierra ma non ve lo garantisco), un gioco che uscì per C64 e Amiga in cui dovevate programmare l'intelligenza artificiale del vostro carro armato e misurarla con quella del computer o di qualche amico (era anche stato indetto un concorso al riguardo).

Beh, comunque sia, in Carnage Heart avete a disposizione un certo numero di unità di combattimento che possono essere armate a vostro piacimento con l'arsenale a disposizione, ma non solo. Una volta definita la componente "hardware" cominciate a definire il comportamento




in combattimento della vostra unità, la sua intelligenza artificiale, con cose del tipo: "Se un nemico viene avvistato sul radar a lungo raggio lancia un missile, se non è stato distrutta colpiscilo coi laser", e così via. Le possibili azioni per le vostre unità sono ovviamente numerose, e una volta completato quello che vi sembra un buon pattern di combattimento si tratta di disporre strategicamente i mezzi sullo scenario da combattimento. Potrete così vedere da diverse angolazioni come si comportano le vostre "creaturine", giudicare e migliorare di volta in volta la loro programmazione rendendole sempre più micidiali. Graficamente non è proprio il massimo, ma dovete ammettere che l'idea è davvero intrigante...

## MONSTER DUNK

ULTRA 64

Anche la Mindscape si è messa al lavoro per pubblicare, entro qualche mese, il suo primo gioco per Ultra 64. Si tratta di Monster Dunk, un basketball decisamente originale, e non solo per le visuali e le possibilità offerte dal nuovo sistema Nintendo. A contendersi la palla in un uno-contro-uno saranno infatti una serie di mostri e strane creature, più o meno famosi, ognuno ovviamente dotato delle proprie mosse speciali - uno, per esempio, è in grado di trasformarsi in una nuvola e in un pipistrello e portare la palla in volo fino al canestro. Come se questo non bastasse ci saranno una serie di ostacoli e sorpresine sparse per il campo. Per esempio una serie di mani che fuoriescono dal terreno di gioco e afferrano le gambe del giocatore, e altre cosette, il tutto con una notevole componente umoristica. Se poi fosse anche un buon basket sarebbe veramente perfetto.

## ANCORA ULTRA 64

Oltre alle notizie "ufficiali" sull'Ultra 64, a cui potete trovare dedicato un ampio servizio su questo stesso numero, continuano a circolare copiose le voci sulle prossime mosse Nintendo e sui nuovi giochi che un numero sempre maggiore di software house si appresta a sviluppare.
Anzitutto la futura unità a dischi per l'Ultra 64: non si tratterebbe di un disco magneto ottico, ma di "normali" dischi magnetici, solo con una capacità da 400 Mbyte (rispetto ai 600 e passa di un CD) e una velocità pari a quella di un CD a quadrupla velocità (con il vantaggio però che questi dischi sarebbero riscrivibili all'infinito). La Nintendo avrebbe comunque sviluppato per questo tipo di dischi un sistema anti-pirateria assolutamente sicuro. La notizia sembra abbastanza credibile, visto che qualcosa di simile esiste già per computer, i cosiddetti dischi ZIP da 100 mega, vedremo...
Per quanto riguarda i giochi continuano insistenti le voci sulle solite facce note che dovrebbero apparire presto su Ultra 64, nonostante fossero assenti dallo Shoshinkai. Sto parlando di Killer Instinct della Rare, Mortal Kombat III e Alien Trilogy dalla Acclaim (insieme a Frank Thomas Big Hurt Baseball e Turok: the Dinosaur Hunter), Robotech dalla Gametek, mentre dalla Williams dovrebbero arrivare Cruis'n USA e Doom64. Si comincia a parlare però anche di Quake, il vero seguito di Doom, sviluppato da quelli della ID e che uscirà prossimamente per PC. Il gioco sembra superlativo, un 3D incredibilmente realistico, l'ideale per le possibilità (annunciate) dell'Ultra 64, e se consideriamo poi che è ID...
Un'altra bella sorpresa è sentire di nuovo parlare di Red Baron della Dynamix, un vecchio simulatore di biplani e triplani della I Guerra Mondiale, a mio parere uno dei migliori mai prodotti, se consideriamo anche gli annetti che si porta sulle spalle. A proposito di simulatori, anche la Spectrum Holobyte, casa storica nel campo, ha annunciato un suo Top Gun - penso che sia lo stesso di prossima uscita anche su PC: un simulatore dall'impostazione estremamente arcade ispirato direttamente al film, non sembra niente male. Chiudono la lista la Ocean con Mission: Impossible e l'immancabile Bandai che starebbe preparando il suo Gundam per l'attacco all'Ultra 64.

## SOUL EDGE

PLAYSTATION
Veramente impressionante il numero di picchiaduro che sta uscendo per Playstation. Se non vi bastano Toshinden e il suo seguito, o la serie dei Tekken della Namco (di cui dovrebbe uscire, vi ricordo, il secondo episodio) sempre dalla casa giapponese arriva anche questo Soul Edge. La cosa mi ha colto abbastanza di sorpresa, visto che la Namco sta lavorando proprio in questo periodo al già citato Tekken 2, in questo modo sembrerebbe farsi concorrenza da sola. In effetti, come si vede, questo Soul Edge sembra più un anti Toshinden, se ne avvicina infatti nello stile. Qui abbiamo diversi lottatori, che vanno dal barbaro, al samurai, al cavaliere, ognuno dotato della propria arma e delle proprie caratteristiche. Di questo nuovo picchiaduro fa comunque sensazione soprattutto il lato grafico: i vari personaggi sono definiti in maniera estremamente dettagliata, i poligoni sono parecchi e si vedono tutti (o meglio, non si vedono visto che sono texturati in maniera eccellente) grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione 640x480 del Playstation. Questo rallenterà probabilmente un poco il gioco, ma per ora, a giudicare dalle foto, è un vero spettacolo. Il gioco uscirà prossimamente nelle sale giochi sulla scheda Namco System 11, quella compatibile con il Playstation, la cui versione seguirà, ovviamente, entro breve.

Milano

PALATRUSSARDI

27 e 28 Gennaio 1996

SECONDA EDIZIONE

# VIDEOGAMES & REALTÀ VIRTUALE

MOSTRA MERCATO

***Tutte le ultime novità del settore dei videogames e oltre 30 macchine virtuali a tua disposizione***

# VIRTUAL MATCH

**Sabato 27 e Domenica 28 Gennaio**
**dalle ore 9,30 alle 19,30**

**Metropolitana linea 1 - Fermata Lampugnano**
**PALATRUSSARDI**

**Presentando allo stand**
**VIRTUAL MATCH il presente tagliando**
**avrete diritto ad una gara gratuita.**

VIRTUAL MATCH

I Belée
GIOCHI PER VOI

# CONSOLLES department

# A SOLE L.749.000

L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT
+S.MARIO ALL S.(4 giochi) = L.238.000

SEGA®
L.208.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+RF UNIT + ALIMENTATORE

3DO®
L.698.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY
L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000

DA ORA CI PUOI TROVARE
ANCHE A
GALLARATE PRESSO
IL CENTRO COMMERCIALE
MALPENSA UNO
CON FORMIDABILI OFFERTE

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

**Questi games li puoi trovare a Milano**
**in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)**

**Tel. 02 - 42 300 10**

**Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72**

GAME BOY
SEGA®
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSi

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditoree
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

## the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

**ANCONA Chiaravalle**
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

**ANCONA Sassoferrato**
DISCO DOC
Via Cavour, 2

**BARI Giovinazzo**
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

**BRESCIA Toscolano**
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

**FERRARA**
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

**FOGGIA San Severo**
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

**GENOVA Chiavari**
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

**GENOVA Rapallo**
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

**MILANO**
GIOCORAMA
Via Farini, 59

**MILANO**
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

**MODENA Sassuolo**
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

**PADOVA**
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

**PERUGIA Tavernelle**
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

**PESCARA**
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

**ROMA**
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

**SANREMO**
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

**TARANTO Martinafranca**
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

**TRENTO Rovereto**
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

**TREVISO Castelfranco Veneto**
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

**UDINE**
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

# IL FUMETTO DEMONHUNTER
## IN EDICOLA A GENNAIO

**N. 32 "HITLERAT"**

XENIA EDIZIONI

L'&secutivo

# GAMELAND

GAMELAND C.SO B. AIRES 60 - MILANO MM LIMA TEL. 02/29512182 - FAX 29525146

## TUTTE LE NOVITÁ PRIMA DI TUTTI

**PAGAMENTI RATEALI**
**a partire da L. 50.000**
**al mese**

**MODIFICHE E**
**RIPARAZIONI VENDITA**
**PER CORRISPONDENZA**
**IN 24h**

**NINTENDO 64**
**L. .....**

**PER ORDINARE**
**TELEFONARE AL**
**29512182**

**RITIRO E**
**VENDITA**
**DELL'USATO**

**NOLEGGIO**

**SONY PLAY STATION**
**L.729.000**

**SEGA SATURN**
**+ 3 GIOCHI**
**L.999.000**

**Strepitosa novità**
# TATUAGGI

**550 disegni ORIGINALI A COLORI**

JERRY MAGNI

# SEGNI di PELLE

## 550 DISEGNI ORIGINALI PER TATUAGGI

XENIA EDIZIONI

**IN TUTTE LE EDICOLE E LIBRERIE A SOLE LIRE 19.900**

# AVENGER TRADING

**TEL 049-8752689 • FAX 049-8755048**

## GAME BOY

*N.B.A. JAM*
*L. 39.000*

*DONKEY KONG LAND*
*L. 59.000*

*MORTAL KOMBAT 3*
*L. OFFERTA*

*STREET FIGHTER II*
*L. 63.000*

*KILLER INSTINCT*
*L. 69.000*

PlayStation

**PREZZO ECCEZIONALE**

**Giochi PLAYSTATION Telefonare!!!**

3DO

SEGA SATURN

PC-CD

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

| | | | |
|---|---|---|---|
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 129.000 | SECRET OF MANA 2 | telefonare |
| KILLER INSTINCT | L. 148.000 | DONKEY KONG CONTRY 2 | news |
| YOSHI'S ISLAND | L. 139.000 | EARTH WORM JIM 2 | L. 129.000 |
| FIFA SOCCER 96 | L. 119.000 | N.B.A. JAM T.E. | L. 79.000 |
| URBAN STRIKE | L. 129.000 | TOPOLINO MANIA | L. 49.000 |
| DOOM | telefonare | N.B.A. LIVE 96 | L. 129.000 |
| WORLD HEROES II | L. 119.000 | S. STREET FIGHTER 2 | L. 89.000 |
| PERFECT ELEVEN 2 | telefonare | TINY TOONS 2 | L. 89.000 |
| CHRONO TRIGGER | L. 159.000 | | |

**... E MOLTO ALTRO ANCORA, TELEFONA !!**

**FINALMENTE**
**A PADOVA**
**"VIDEO GAMES EXPRESS"**
**CONSEGNA A DOMICILIO DI CONSOLLE, CARTUCCE CD E ACCESSORI**
**CHIAMA SUBITO**
**049/875.26.89**

**TELEFONARE PER LE NOVITÀ NON IN LISTINO**

# MADE IN

## *Ah, è già ora di scrivere il Made in Japan?*

### L'ALBUM DI FAMIGLIA DI MARIO

Lo so benissimo che il Faggio ha già scritto un pacco di pagine sull'Ultra 64 e che vi ha senza dubbio parlato del nuovo Super Mario pubblicando anche quattro o cinque foto, ma visto che la Nintendo è stata così gentile da farci avere il portfolio completo delle immagini dei giochi presentati e soprattutto che questo comprendeva ben venti foto del gioco dedicato all'idraulico più popolare che esista, ho pensato bene di riproporvele in tutta la loro magnificenza (sempre che non succeda qualcosa di male in fase di acquisizione delle immagini, gli originali sono perfetti, vedremo al momento di andare in stampa). Le immagini parlano chiaro, e probabilmente anche il testo del Faggio: l'azione dovrebbe essere quantomeno originale, anche perché di cose così non se ne vedono esattamente tutti i giorni. Attendendo questo gioco, potremo sempre vedere Super Mario RPG (del quale abbiamo già ampiamente parlato), che a quanto pare dovrebbe uscire all'inizio di marzo. Chi vivrà vedrà...

### JEMBRA KING THE SPIRITS, EH?

E invece non lo è. Questo gioco di corsa per Saturn dalla grafica quantomeno interessante della Victor ha più che una leggera somiglianza con il gioco recensito questo mese, ma vi posso assicurare che non è lui. Insomma, possiamo attenderci un altro gioco, possiamo continuare a sperare.

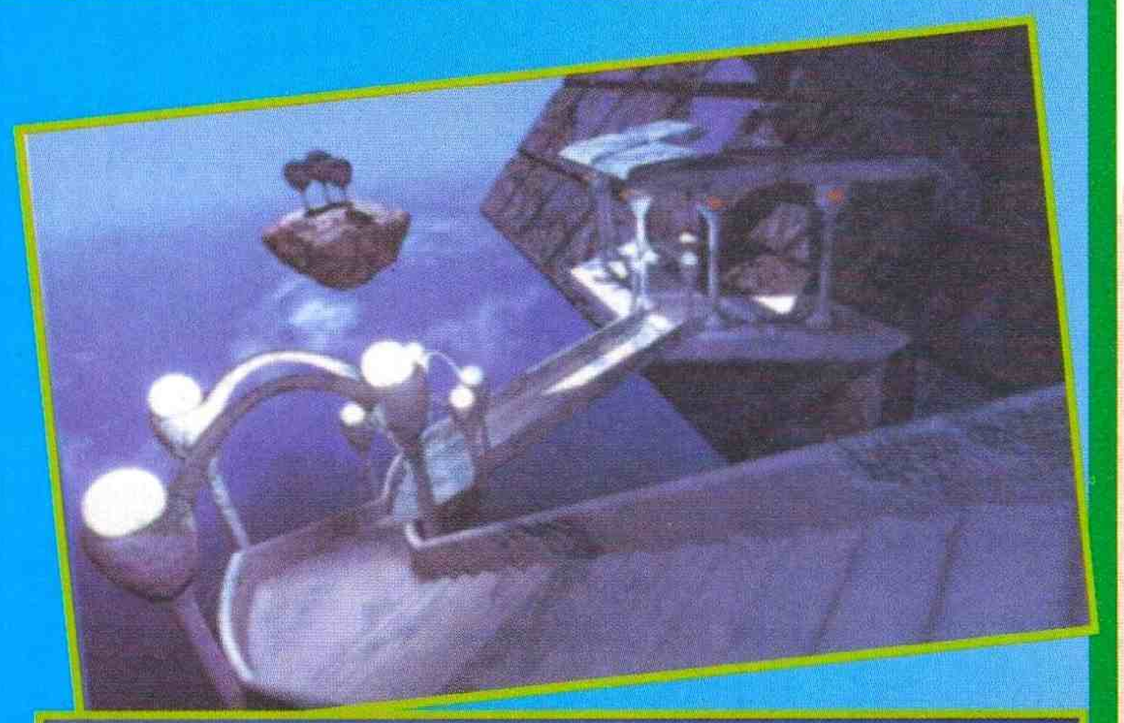
# JAPAN

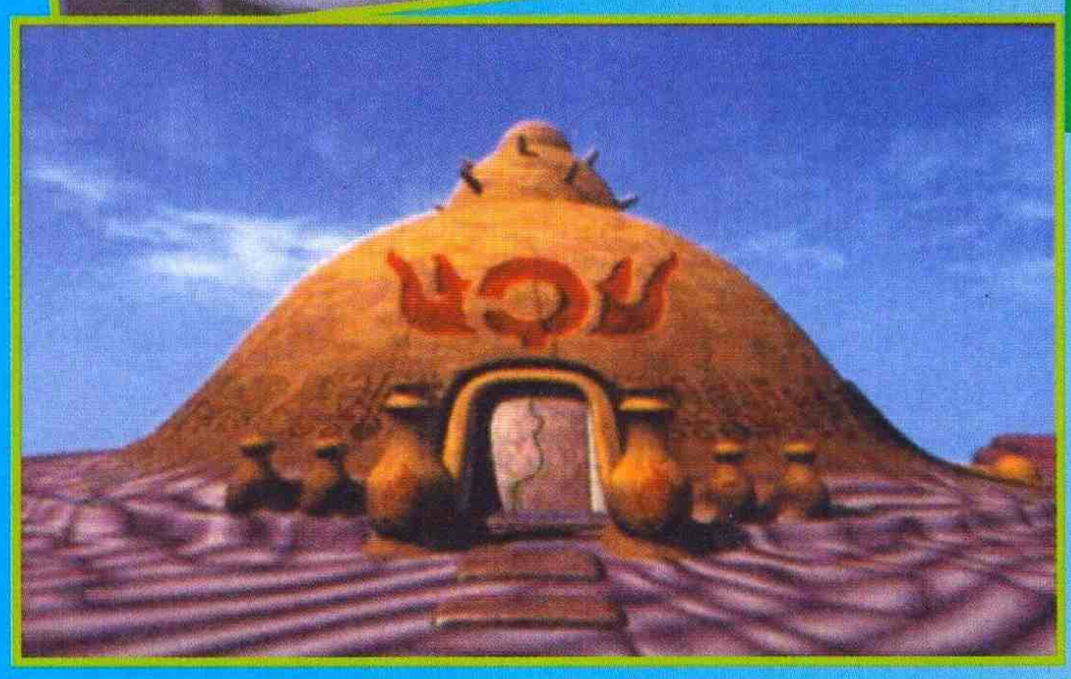
## CHE COS'E' QUESTO?

Non lo sappiamo, deve essere un'RPG della Tecmo per Playstation.

## SPARA CHE TI PASSA

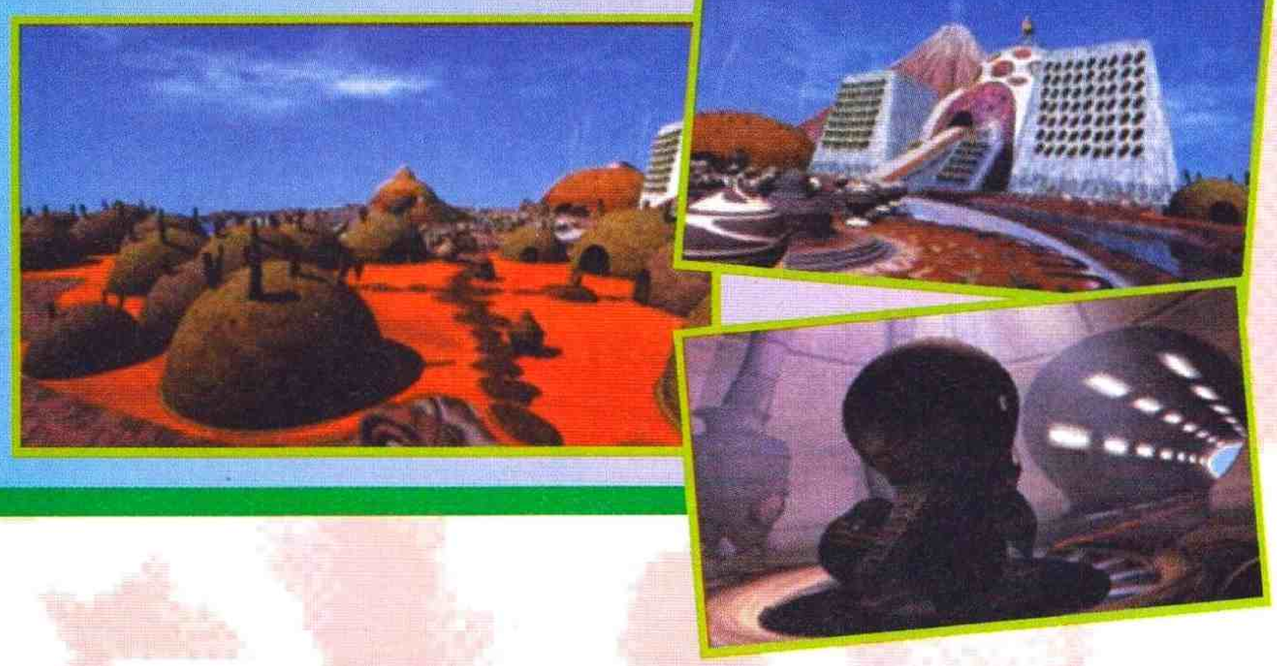
Allora non ci sono solo quelli della Konami! Ecco quello che si presenta come un buon spara-e-fuggi di quelli classici: Two-Tenkaku per Playstation, rigorosamente a scroll verticale, provvisto di modo a due giocatori (oramai dovrebbe essere scontato ma non è così, purtroppo) e apparentemente carino. Un po' semplice, forse.





## DOKIOKI?

Proprio così: questo titolo abbastanza astruso sembra appartenere a una specie di Myst per Playstation, già molto popolare in Giappone e assolutamente spettacolare (e più interessante graficamente del collega americano). Strano ma vero, non ci sono Gundam SD in giro, nonostante sia un titolo della Banpresto, specializzata oramai nel produrre giochi mediocri sfruttando le licenze dei personaggi Super Deformed nelle maniere più varie (e di solito in quelle meno gradite). Speriamo in una importazione da parte della Sony con relativa traduzione (magari non in Italiano, mi accontenterei dell'inglese).



# MADE IN

## ANCORA TOHSHINDEN 2

I picchiaduro poligonali oramai sono i giochi più popolari in assoluto per le nuove console (ma ancora non se ne sono visti per Ultra 64, anche se dovrà uscire Killer Instinct 2). Queste sono altre foto di TohShinDen 2 per PSX, che avevamo pubblicato sul numero scorso ma che non erano poi molto visibili (beh, non sono le stesse foto, insomma, mi avete capito). Sembra ci siano due o tre nuovi personaggi (non si sa se verrà utilizzata Cupido proveniente dalla versione Saturn), parecchio cattivi e agguerriti. Gaia ha cambiato aspetto, non è più chiuso nell'armatura e paradossalmente sembra molto più cattivo. Mah?

## CHE VI DICEVO?

Altro picchiaduro alla VF per Playstation: Slam Dragon però non sembra avere le caratteristiche eccezionali degli altri giochi in circolazione (quali siano queste caratteristiche eccezionali proprio non lo so, ma avete capito lo stesso). Gli otto personaggi principali non dicono nulla di nuovo, i fondali non sembrano un gran che... Probabilmente venderà un sacco lo stesso.

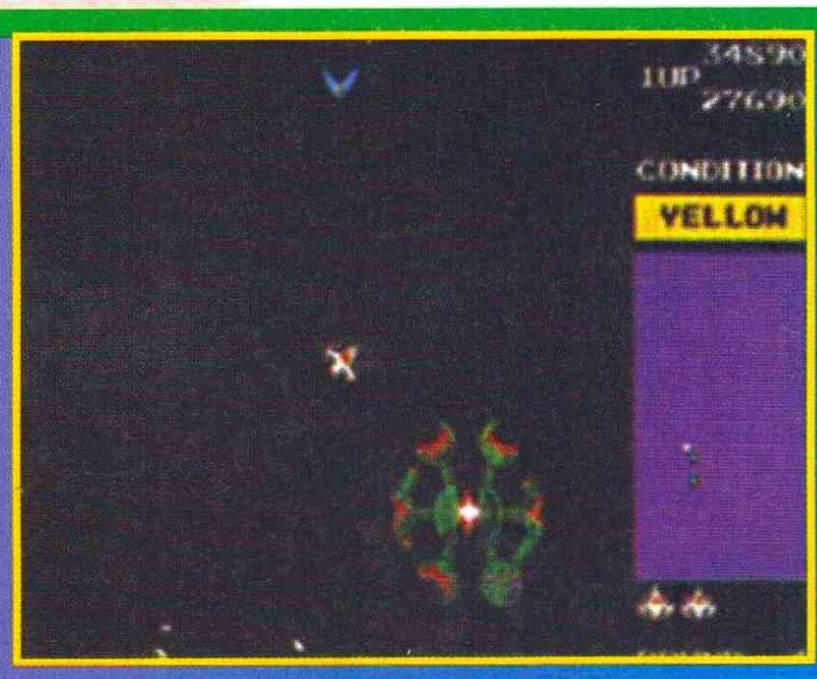
# JAPAN

## PERCHE' IN REDAZIONE I GIOCHI COME QUESTO NON CE LI MANDANO MAI?

Mistero.

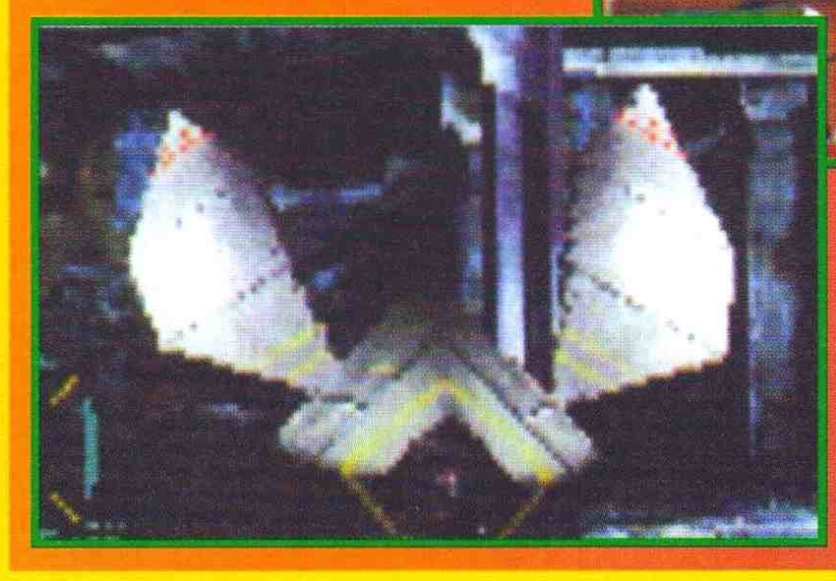
## RITORNO AL PASSATO

Con grande lungimiranza, la Tecmo sta per pubblicare una bella raccolta di sei antichissimi coin-op trasportati pari pari su Playstation. Finalmente potrete far girare Pole Position e Bosconian sulla macchina che dispone di titoli come Ridge Racer Revolution e Rayden...




## LA RAGIONE NELLA FOLLIA

Se devo dirla tutta, a me Kileak The Blood non era piaciuto un gran che, però qui in redazione ha apparentemente trovato i suoi sostenitori. Sta per uscire il seguito (con somma gioia di non so chi) intitolati Kileak The Blood 2: The Reason in Madness, quindi preparatevi come meglio credete e aspettate fiduciosi.



# MADE I

## FIREMEN ANCHE SU PLAYSTATION!

Su SNES mi era piaciuto non poco (e ci ho giocato finché qualcuno non ha fatto sparire la cartuccia, se gli metto le mani addosso gli spezzo le ossa), e ora sta per uscire una nuova versione anche sulla console Sony. purtroppo l'aspetto è abbastanza scadente (non sembra certo un gioco per PSX), ma per poterlo giudicare bene dovremmo vederlo da vivo, quindi...

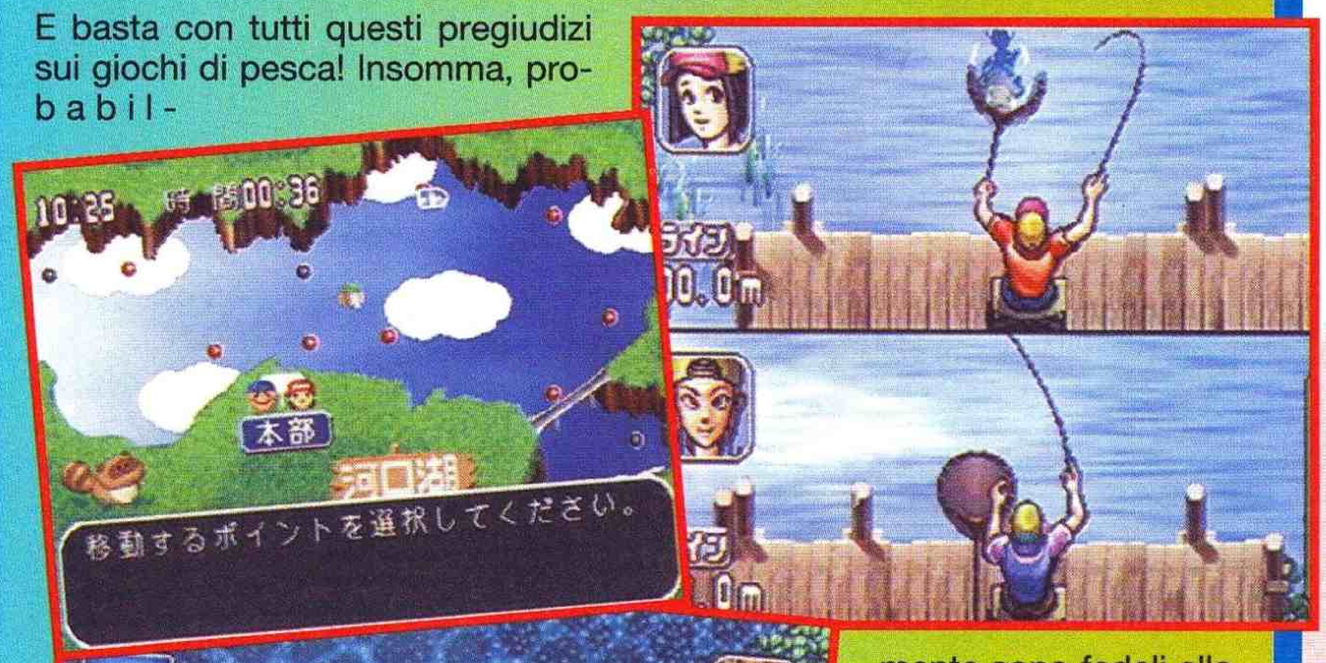
## IN ORIGINE ERA BIOHAZARD...

Ora invece non sappiamo come si chiami (probabilmente ancora BioHazard). A quanto pare, sembra che sia una delle uscite più attese per Playstation, grazie alla grafica strepitosa e all'ambientazione interessante. Lo voglio.

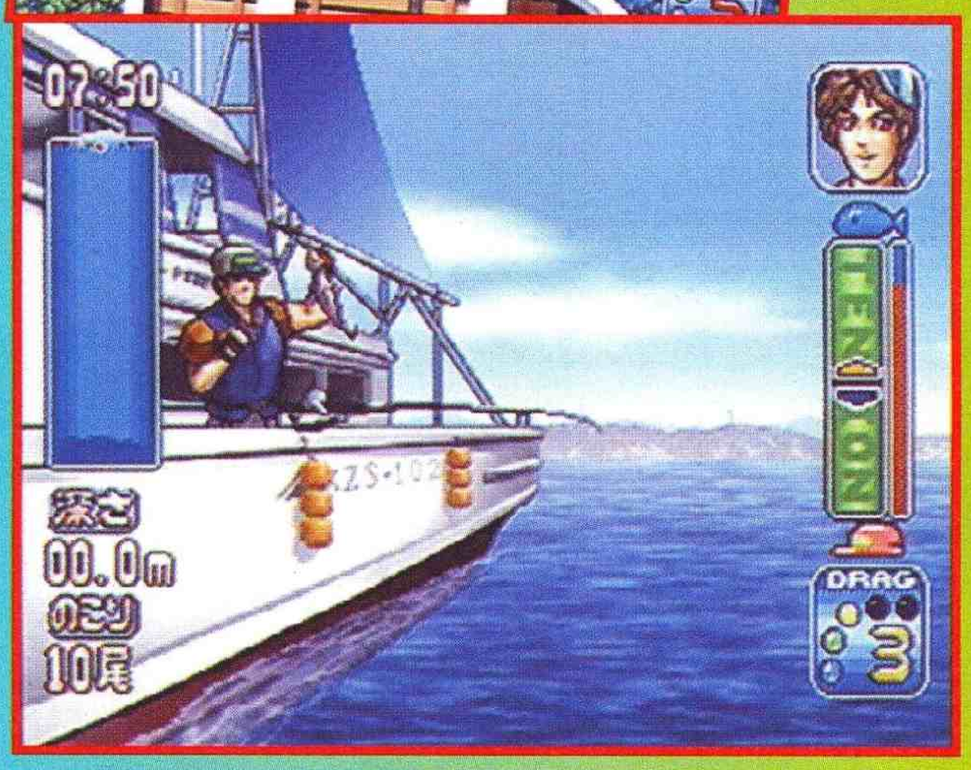
# JAPAN

## VIENI A PESCARE CON NOI CHE CI MANCA IL VERME

E basta con tutti questi pregiudizi sui giochi di pesca! Insomma, probabil-

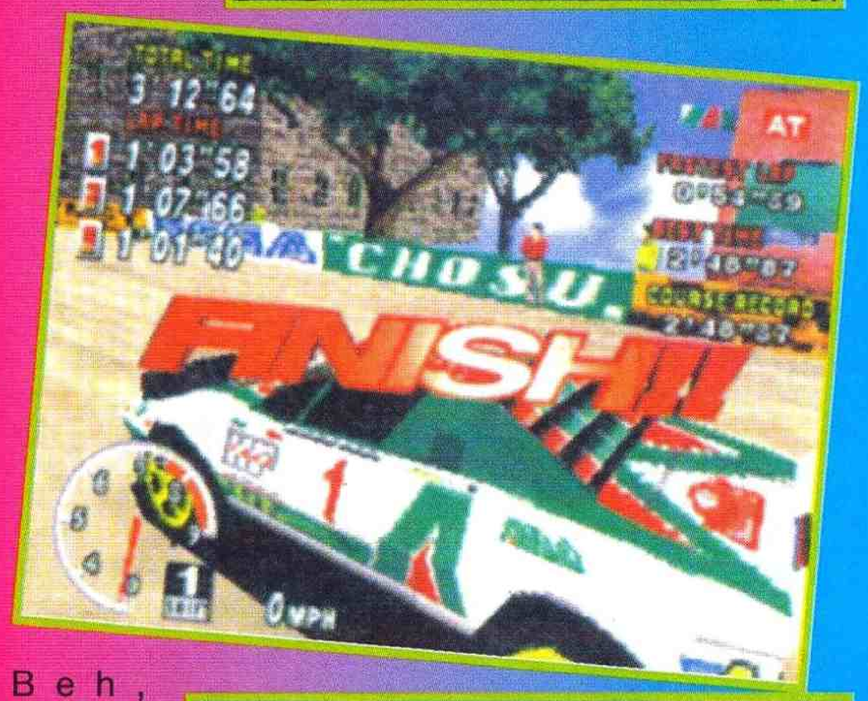


mente sono fedeli alla realtà tanto quanto i giochi di golf (cioè zero, ma va bene lo stesso), quindi dovrebbero poter interessare gli appassionati del genere (la pesca, non il golf). Il gioco del quale parleremo questa volta è provvisto del solito titolo incomprensibile, e sarà pubblicato per SNES e Saturn dalla King Records (mai sentiti). Facciamo così: semmai dovesse capitarmi per le mani, vi prometto che cercherò di guardarlo prima di parlarne male. Forse.



## LA STRATOS!

Qualcuno di voi avrà sentito dire che in Sega Rally per Saturn c'è anche la Lancia Stratos (antica ma troppo bella).




Beh, non è una bufala: facendovi adeguatamente il mazzo (vincendo praticamente tutto al livello Normal) potrete guidare questa bellezza, che potete anche vedere nelle foto. Che storia...

# ATLANTIDE

## SATURN

| | |
|---|---|
| CONSOLE EURO/GIOCO | 899.000 |
| CONSOLE USA/GIOCO | 849.000 |
| JOYPAD SEGA | 69.000 |
| JOYPAD TURBO | 49.000 |
| JOYSTICK ARCADE | 149.000 |
| UNIVERSAL ADAPTOR | 69.000 |
| VOLANTE | 179.000 |
| ASTAL | 118.000 |
| BLACKFIRE | 128.000 |
| BUG! | 98.000 |
| CHAOS CONTROL | 138.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT | 98.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 118.000 |
| CORPSE KILLER | 128.000 |
| CYBER SPEEDWAY | 138.000 |
| DARIUS | 138.000 |
| DARK LEGEND | 128.000 |
| DAYTONA USA | 118.000 |
| DEADALUS | 118.000 |
| DEFCON 5 | 128.000 |
| DIGITAL PINBALL | 118.000 |
| DRAGON BALL Z | 148.000 |
| FIFA 96 | 138.000 |
| GALACTIC ATTACK | 128.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL | 138.000 |
| GRAN CHASER | 118.000 |
| HANG-ON G.P. 95 | 138.000 |
| HIGH VELOCITY | 128.000 |
| HI-OCTANE | 138.000 |
| HOKUTO-NO-KEN | 148.000 |
| JUPITER STRIKE | NOVITA' |
| LAYER SECTION | 128.000 |
| MANSION OF HIDDEN SOULS | 118.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 118.000 |
| MYST | 118.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 118.000 |
| NFL QUARTERBACK 96 | 128.000 |
| NHL ALL-STAR HOCKEY | 118.000 |
| OFF-WORLD INTERCEPTOR | 118.000 |
| PARODIUS DELUXE | 98.000 |
| PEEBLE BEACH GOLF | 118.000 |
| POWERFUL BASEBALL 95 | 138.000 |
| PRETTY FIGHTER-X | 148.000 |
| QUARTERBACK ATTACK | 128.000 |
| RACE DRIVIN' | 98.000 |
| RAYMAN | 128.000 |
| REVOLUTION X | 128.000 |
| ROBOTICA | 118.000 |
| ROMANCE 4 OF 3 KINGDOMS | 148.000 |
| SEGA RALLY | 138.000 |
| SHIN SHINOBI DEN | 118.000 |
| SHUTRAL | 118.000 |
| SIDE POCKET 2 | 118.000 |
| SIM CITY 2000 | 128.000 |
| SOLAR ECLIPSE | 118.000 |
| SPOT GOES HOLLYWOOD | 148.000 |
| STEAM GEAR MASH | 128.000 |
| STREET FIGHTER MOVIE | 98.000 |
| SUIKOEMBU | 118.000 |
| THEME PARK | 118.000 |
| TOSHINDEN S | 138.000 |
| TRUE PINBALL | 118.000 |
| VICTORY GOAL | 118.000 |
| VIRTUA COP/PISTOLA | 158.000 |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 118.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 138.000 |
| VIRTUA RACING | 128.000 |
| VIRTUA VOLLEYBALL | 118.000 |
| VIRTUAL HYDLIDE | 128.000 |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 148.000 |
| WAR IN THE SEA | 138.000 |
| WING ARMS | 148.000 |
| WORLD SERIES BASEBALL | 118.000 |
| X-MEN | 138.000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| CONSOLE EURO/1 JOY | 199.000 |
| ADATTATORE EURO/JAPAN | 15.000 |
| CAVO SCART | 29.000 |
| JOYPAD 3 TASTI TURBO | 29.000 |
| JOYPAD 6 TASTI TURBO | 39.000 |
| JOYSTICK ARCADE | 79.000 |
| BEAVIS & BUTT-HEAD | 98.000 |
| BIG HURT BASEBALL | 118.000 |
| COMIX ZONE | 118.000 |
| CONGO | 98.000 |
| DINO DINI'S SOCCER | 68.000 |
| DYNAMITE HEADDY | 68.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 138.000 |
| FIFA 96 | 118.000 |
| FRANTIC FLEA | NOVITA' |
| GARFIELD | 98.000 |
| GENERATIONS LOST | 48.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 48.000 |
| HURRICANES | 48.000 |
| INCREDIBLE HULK | 48.000 |
| JAMES BOND 007 | 48.000 |
| LIGHT CRUSADER | 128.000 |
| MARSUPILAMI | 118.000 |
| MAUI MALLARD | 128.000 |
| MAXIMUN CARNAGE | 48.000 |
| MEGA-LO-MANIA | 48.000 |
| MICKEY MANIA | 68.000 |
| MICROMACHINES 96 | 118.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 118.000 |
| MS. PAC-MAN | 68.000 |
| NBA LIVE 96 | 118.000 |
| NFL QUARTERBACK 96 | 118.000 |
| NHL 95 | 68.000 |
| NHL 96 | 118.000 |
| NIGEL MANSELL | 68.000 |
| OTTIFANTS | 58.000 |
| PAC-PANIC | 98.000 |
| PAGEMASTER | 68.000 |
| PETE SAMPRAS 96 | 118.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 118.000 |
| PHANTOM 2040 | 98.000 |
| PHANTASY STAR 4 | 128.000 |
| POWER RANGERS MOVIE | 118.000 |
| PREMIER MANAGER | 98.000 |
| PRIMAL RAGE | 138.000 |
| REAL MONSTERS | 98.000 |
| RED ZONE | 68.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURES | 38.000 |
| SHAQ-FU | 48.000 |
| SHINOBI 3 | 48.000 |
| SONIC & KNUCKLES | 68.000 |
| SONIC COMPILATION | 98.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 128.000 |
| SUPER KICK OFF | 48.000 |
| SUPER SKIDMARKS | 118.000 |
| SYLVESTER & TWEETY | 68.000 |
| TAZ-MANIA 2 | 68.000 |
| TOEJAM & EARL 2 | 58.000 |
| TOTAL FOOTBALL | 118.000 |
| TOY STORY | NOVITA' |
| V.R. TROOPERS | 118.000 |
| VECTOR MAN | 98.000 |
| WWF ARCADE | 118.000 |
| ZOOP | 98.000 |

## SUPER-NES

| | |
|---|---|
| CONSOLE EURO/1 JOY | TELEF. |
| JOYPAD NINTENDO | 39.000 |
| JOYPAD TURBO | 39.000 |
| JOYSTICK ARCADE | 79.000 |
| MULTIPLAY ADAPTOR | 49.000 |
| UNIVERSAL ADAPTOR | 39.000 |
| BEAVIS & BUTT-HEAD | 118.000 |
| BIGSKY TROPPERS | 128.000 |
| BOOGERMAN | 128.000 |
| CAPTAIN COMMANDO | 118.000 |
| CONGO | 118.000 |
| DIDDY'S QUEST | 158.000 |
| DIRT TRAX FX | 148.000 |
| DOOM | 158.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | 138.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | 118.000 |
| FIFA 96 | 138.000 |
| INDIANA JONES | 78.000 |
| INT'L SUPERSTAR DELUXE | 128.000 |
| JUNGLE BOOK | 78.000 |
| KILLER INSTINCT | 168.000 |
| MADDEN 96 | 138.000 |
| MARKO'S MAGIC FOOTBALL | 48.000 |
| MECHWARRIOR 3050 | 128.000 |
| MEGAMAN X | 88.000 |
| MICKEY MANIA | 78.000 |
| MCKEY & MINNIE | 138.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 148.000 |
| NBA GIVE'N'GO | 118.000 |
| NBA LIVE 96 | 138.000 |
| NHL 96 | 138.000 |
| PHANTOM 2040 | 118.000 |
| PRIMAL RAGE | 148.000 |
| REAL MONSTERS | 118.000 |
| SECRET OF EVERMORE | 148.000 |
| SEPARATION ANXIETY | 148.000 |
| SIDE POCKET | 98.000 |
| TETRIS/DR.MARIO | 118.000 |
| TETRIS 2 | 98.000 |
| URBAN STRIKE | 128.000 |
| VAMPIRE'S KISS | 118.000 |
| VORTEX | 68.000 |
| WEAPON LORD | 138.000 |
| WORLD HEROES 2 | 138.000 |
| YOSHI'S ISLAND | 158.000 |
| ZOOP | 118.000 |

## SEGA 32X

| | |
|---|---|
| CONSOLE EURO | 299.000 |
| CHAOTIX | 128.000 |
| KOLIBRI | 128.000 |
| VIRTUA FIGHTER | 128.000 |

## GAME GEAR
## GAMEBOY
## PC CDROM

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| CONSOLE EURO/1 JOY | 749.000 |
| CONSOLE USA/1 JOY | 799.000 |
| JOYPAD SONY | 69.000 |
| JOYPAD TURBO | 49.000 |
| JOYSTICK ARCADE | 149.000 |
| LINK CABLE | 59.000 |
| MEMORY CARD | 59.000 |
| MOUSE | 69.000 |
| RF ADAPTOR | 69.000 |
| 3D LEMMINGS | 108.000 |
| ACTUA GOLF | 108.000 |
| ACTUA SOCCER | 128.000 |
| AGILE WARRIOR F-111 | 138.000 |
| AIR COMBAT | 118.000 |
| ALONE IN THE DARK | 108.000 |
| ASSAULT RINGS | 108.000 |
| BASE LOADED 96 | 148.000 |
| CRITICOM | 138.000 |
| CYBER SLED | 108.000 |
| CYBERSPEED | 128.000 |
| DEFCON 5 | 128.000 |
| DESTRUCTION DERBY | 128.000 |
| DISCWORLD | 118.000 |
| DOOM | 138.000 |
| EXTREME SPORTS | 108.000 |
| FIFA 96 | 138.000 |
| GALACTIC ATTACK | NOVITA' |
| GOAL STORM | 118.000 |
| HI-OCTANE | 138.000 |
| JUMPING FLASH | 108.000 |
| JUPITER STRIKE | NOVITA' |
| KILLEAK THE BLOOD | 108.000 |
| LOADED | 128.000 |
| MADDEN 96 | 138.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 128.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT | 118.000 |
| NBA IN THE ZONE | 118.000 |
| NFL GAMES DAY | NOVITA' |
| NFL QUARTERBACK 96 | 138.000 |
| NHL FACE OFF | 138.000 |
| NOVASTORM | 108.000 |
| OFF-WORLD INTERCEPTOR | 118.000 |
| PARODIUS | 118.000 |
| PGA TOUR GOLF | 138.000 |
| PHILOSOMA | 118.000 |
| POWER SERVE 3D TENNIS | 128.000 |
| PRIMAL RAGE | 128.000 |
| RAIDEN PROJECT | 128.000 |
| RAPID RELOAD | 108.000 |
| RAYMAN | 128.000 |
| REVOLUTION X | 128.000 |
| RIDGE RACER | 118.000 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | NOVITA' |
| ROAD RASH | 138.000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 138.000 |
| SPACE GRIFFON | 138.000 |
| STARBLADE ALPHA | 108.000 |
| STREET FIGHTER MOVIE | 118.000 |
| STRIKER 96 | 128.000 |
| TEKKEN | 128.000 |
| THEME PARK | 118.000 |
| TOSHINDEN | 128.000 |
| TOSHINDEN 2 | NOVITA' |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 118.000 |
| TOTAL NBA | 128.000 |
| TRUE PINBALL | 128.000 |
| TWISTED METAL | 118.000 |
| VIEWPOINT | 138.000 |
| WARHAWK | 118.000 |
| WIPEOUT | 118.000 |
| WORMS | 128.000 |
| WWF ARCADE | 118.000 |
| X-COM | 128.000 |
| ZOOP | 108.000 |

## IMPORTAZIONE DIRETTA
## GIOCHI JAPAN - USA

## VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA
## PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL 0362/23.81.48
## VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

# THE NEXT LEVEL

## IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA,GIAPPONE E HONG KONG

Saturn JAPAN

SONY PLAYSTATION

Saturn U.S.A.

SUPERNINTENDO

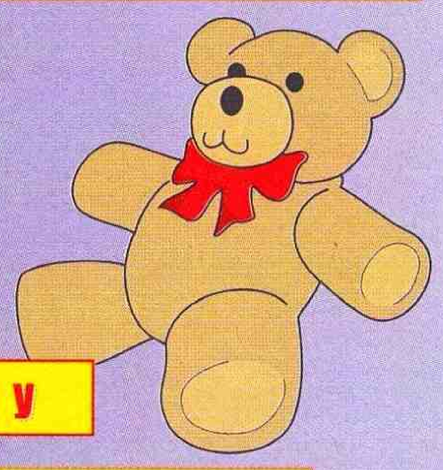
MEGADRIVE

### Playstation

| | |
|---|---|
| Actua Soccer | Chiamare |
| Total NBA | Chiamare |
| Air Combat | 110000 |
| Cyber Sleed | 110000 |
| Destruction Derby | 120000 |
| Discworld | 115000 |
| Extreme Sport | 115000 |
| Goal Storm PS | Chiamare |
| Jumping Flash | 109900 |
| Kileak the blood | 110000 |
| Loaded | Chiamare |
| Lone Soldier | Chiamare |
| Mortal Kombat 3 | 129000 |
| Parodius | Chiamare |
| Philosoma | Chiamare |
| Rapid Reload | 110000 |
| Rayman | 125000 |
| Ridge Racer | 120000 |
| Star Blade Alpha | Chiamare |
| Tekken | 129000 |
| Tho-shi-den | 110000 |
| Twisted Metal | Chiamare |
| War Hawk | Chiamare |
| Wipe Out | 120000 |
| Thunder Hawk II | Chiamare |
| Doom | Chiamare |
| Powerserve | Chiamare |
| AlienTriology | Chiamare |
| NBA Jam T.E. | 125000 |
| FIFA 96 | 145000 |
| View Point | 140000 |
| Theme Park | 140000 |
| Hi-Octane | 140000 |
| Shock Wave | 140000 |

### Sega Saturn

| | |
|---|---|
| Black Fire | 130000 |
| Bug ! | 99800 |
| F1 Live Information | 150000 |
| Golden Axe The Duel | 150000 |
| King Of The Spirits | 150000 |
| NBA JAM T.E. | 150000 |
| NHL All Star hockey | 144500 |
| Off World Extreme | 110000 |
| Rayman | 125000 |
| Sega Rally | 160000 |
| Steamgear Mash | 150000 |
| Theme Park | 140000 |
| Tohshinden | 150000 |
| VICTOR BOXING | 150000 |
| Virtual Open Tennis | 180000 |
| Virtua Fighter 2 | 160000 |
| Wing Arms | 150000 |
| World Wide Soccer | 110000 |
| X-Men | 160000 |
| Thunder Hawk II | Chiamare |
| Shellshock | Chiamare |
| Virtua Cop con pistola | 180000 |
| FIFA 96 | 145000 |
| Hi-Octane | 145000 |



### Supernintendo

| | |
|---|---|
| Aereo AcroBat 2 | 79000 |
| Aniamaniacs | 79900 |
| Batman Forever | 159000 |
| Bonkers | 79800 |
| Castelvania DraculaX | 115500 |
| Chrono Trigger | 165000 |
| Clay fighter 2 | 80000 |
| Crazy Chase | 90000 |
| Duffy Duck | 79800 |
| Demon's Crest | 70000 |
| Diddy Kong quest | Chiama. |
| Doom | 150000 |
| Earthworm Jim 2 | 150000 |
| FIFA Soccer 96 | 140000 |
| Great Circus Myst | 89500 |
| Head on soccer | 129600 |
| Interna.Sup.Soccer DL | 165000 |
| Judge Dredd | 149800 |
| Justice League | 149800 |
| Killer Instinct | 160000 |
| LION KING | 109900 |
| Looney Tunes Bbal | 144500 |
| Mech Warrior 3050 | 144900 |
| Mortal Kombat 2 | 88900 |
| Mortal Kombat 3 | 155000 |
| NBA Live 96 | 145000 |
| NHL 96 | 145000 |
| Primal Rage | 149900 |
| Samurai showdown | 99900 |
| Secret of Evermore | 150000 |
| Speedy Gonzales | 124000 |
| Super StreetFighter II | 125000 |
| Street Racers x | 89900 |
| Wild Gun | 144900 |
| Yoshy's Island | 145000 |

### Megadrive

| | |
|---|---|
| Alien Soldier | 125000 |
| Asteri power of gods | 115000 |
| Batman Forever | 135000 |
| Batman & Robin | 119900 |
| Bonkers | 88900 |
| Castelvania | 70000 |
| Duffy Duck in Hollywood | 115000 |
| Dynamite Headdy | 79100 |
| Fifa Soccer 95 | 88900 |
| FIFA Soccer 96 | 130000 |
| Mickey Mania | 75000 |
| Mortal Kombat 3 | 119900 |
| NBA JAM T.E. | 99800 |
| NBA Live 96 | 135000 |
| Ristar | 106000 |
| Speedy Gonzales | 115000 |
| Vector Man | 125000 |
| X-Men II | 120000 |
| Desert Demolition | 99900 |
| Earthworm Jim 2 | 140000 |
| Great Circus | 90000 |
| Mortal Kombat II | 85500 |
| NBA Live 95 | 119500 |
| NHL 96 | 135200 |
| Primal Rage | 134500 |
| Samurai Showdown | 80000 |
| Scooby Doo | 125500 |

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA.

### Game Boy

| | |
|---|---|
| Addams Family II | 39000 |
| Aladdin | 55000 |
| Asterix | 39000 |
| Batman Forever | 63500 |
| Batman II | 39000 |
| Bonk's Adventure | 50000 |
| Bubble Bubble II | 39000 |
| Bugs Bunny II | 39000 |
| Caesars Palace | 39000 |
| Castelvania | 39000 |
| Cool Spot | 39000 |
| Darkwing Duck | 39000 |
| Desert Strike | 55000 |
| Donkey Kong Land | 74900 |
| Double Dragon III | 39000 |
| Ducktales I | 39000 |
| Ducktales II | 39000 |
| Dyna Blaster | 39000 |
| Earth Worth Jim | 64900 |
| FIFA Soccer Intern. | 64100 |
| Flintstones | 39000 |
| Foreman For Real | 55000 |
| Gargoyle's | 39000 |
| Judge Dredd | 75000 |
| Jungle Book | 39000 |
| Lion King | 69900 |
| Loony Tunes | 39000 |
| Mega Man III | 50000 |
| Mickey's Chase | 39000 |
| Micro Machines | 39000 |
| Mortal Kombat II | 50000 |
| Motocross Maniacs | 39000 |
| Monster Truck War | 39000 |
| NBA Jam | 50000 |
| Pinball Dream | 39000 |
| Power Ranger Movie | 55000 |
| Primal Rage | 70000 |
| Snow Brother | 39000 |
| Snoopy | 39000 |
| Speedy Gonzales | 50000 |
| Spiderman III | 39000 |
| Street Fighter II | 66000 |
| Tiny Toon Adventure | 39000 |
| Tiny Toon Wacky Sport | 45000 |
| Tom & Jerry II | 39000 |
| True Lies | 55000 |
| Turtles III | 50000 |
| Wario Land | 64900 |

Vendita per corrispondenza.
Spedizioni per posta o corriere.

CHIAMATE PER CONOSCERE
LE ULTIME NOVITA'

### Game Gear

| | |
|---|---|
| Batman Forever | 75000 |
| Desert Strike | 70000 |
| Dynamite Headdy | 60000 |
| Earthworm Jim | 80000 |
| Fatal Fury Special | 70000 |
| Indiana Jones | 54900 |
| Mickey Mouse III | 65900 |
| Monster Track War | 49900 |
| NBA Jam T.E. | 70000 |
| Primal Rage | 84500 |
| Ristar | 74900 |
| Sonic Triple Trouble | 60000 |
| Street Fighter II | 65100 |
| STRIKER | 79500 |
| Tom & Jerry The Movie | 54900 |

Si accettano le maggiori carte di credito.
Riviste specializzate da tutto il mondo.

LOGHI,MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

THE NEXT LEVEL
VIA GADAMES 20/B - 00199 - ROMA
TEL.06-8603737 - FAX 06-8602868

# ARIVIVIS

## I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI
## (LO SANNO ANCHE I MURI!!!!)

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**tel.02.4408143**
**fax 02.45101548**

# ARIVIVIS

**VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE**
**A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548**


TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE.

SPECIALE NINTENDO ULTRA 64

# IL GIORNO DEL 64

Oquasi. Beh, il giorno dello Shoshinkai, il 24 novembre, è arrivato, e dopo tutti gli annunci e i rinvii succedutisi in questi mesi la Nintendo non poteva proprio tirarsi indietro e la console è stata ufficialmente presentata agli addetti ai lavori. Insieme alla presentazione è però arrivata anche la notizia che

l'uscita della console è stata ulteriormente rimandata in Giappone: la data definitiva dovrebbe essere aprile del 96, contemporaneamente all'uscita americana, per la quale non sono stati comunicati slittamenti. Il motivo del ritardo, infatti non starebbe tanto nel completamento e nella produzione della nuova console, quanto nei giochi a disposizione: zero. La Nintendo non sta facendo, a mio parere, un gran figurone nel suo continuo annuncio di date e obiettivi non rispettati: per lo Shoshinkai dovevano essere infatti ben 10 i giochi disponibili; titoli che, si diceva, sarebbero stati dati anche ad alcuni dei visitatori, ma tutto quello che potevano portarsi via erano due versioni giocabili, ma complete solo al 50% di Mario e di Kirby. Ecco spiegato il motivo dell'estrema riservatezza Nintendo sui suoi prossimi giochi: fino ad oggi c'era davvero poco da mostrare. Temo proprio che tutti gli aficionados del marchio Nintendo dovranno rassegnarsi ad attendere ancora un po', lanciare la console senza neanche un titolo completo non sarebbe certo una mossa saggia, così come non lo sarebbe accelerare a tutti i costi il completamento di un gioco come Mario che, leggete nel boxettino apposito, dovrebbe diventare il portabandiera della nuova console. La Nintendo si prenda pure tutto il tempo necessario, ma eviti di lanciarsi in precipitosi e avventati annunci.

Nel suo discorso introduttivo, il signor Yamauchi ha spiegato i motivi della presenza di due soli giochi alla presentazione. Quelli incompleti non avrebbero certo impressionato particolarmente i visitatori, mentre per giochi come Super Mario 64, nonostante sia completo solo al 50%, la gente non avrebbe fatto fatica a distinguere le notevoli differenze e le innovazioni essenziali introdotte per il loro nuovo titolo su cui la Nintendo, è evidente, punta moltissimo. Per altri titoli come Mario Kart in cui i miglioramenti sono in gran parte grafici, i visitatori non avrebbero potuto apprezzare le differenze di questa nuova versione se non su un gioco completo almeno all'80%.

Nel prosieguo del suo discorso il capoccia della Nintendo è poi accorso in difesa della "via della cartuccia" scelta per l'Ultra 64, criticando, a ragione, il trend di molti nuovi videogiochi che, basandosi esclusivamente sull'abbondanza grafica di animazioni su CD, perdono di vista l'originalità dei giochi veri e propri. Una macchina della nuova generazione è inutile, insomma, senza giochi della nuova generazione, e la Nintendo ha tutte le intenzioni di dare grande attenzione al nuovo software dalla sua console. A quanto annunciato, inoltre, una cartuccia per Ultra 64 non supererà le 150.000 lire - dovrebbe insomma aggirarsi sui prezzi degli ultimi giochi per SNES.

Oltre alle classiche cartucce, comunque, sarà prevista anche una memoria di massa per giochi che utilizzino grosse quantità di dati. Non è stato ancora chiarito che tipo di periferica sarà, ma sarà possibile sia scrivere che leggere (non solo leggere come i CD), si dovrebbe quindi trattare di una unità a dischi magnetici o magneto-ottici, lo sapremo comunque alla fine del 96, quando la nuova unità dovrebbe (e il condizionale è più che mai necessario con la Nintendo) uscire. I primi giochi a utilizzarla dovrebbero (idem come sopra) essere mastodonti come Legend of Zelda 64 e DragonQuest VII.

Per il resto allo show è stato bene o male confermato quanto già si sapeva. La console, dicevamo, uscirà ufficialmente in Giappone in aprile, e sarà mantenuta la soglia dei 250 dollari (circa 400.000 lire) come prezzo di vendita, con un joypad incluso, e ci saranno anche delle piccole cartucce RAM per il salvataggio delle partite come sulla Playstation, estraibili in modo da poter continuare la partita sulla console di un amico.

Comunque sia, come potete vedere anche dai titoli, la corsa per lo sviluppo su Ultra 64 sembra cominciata, a dicembre la Nintendo terrà a Kyoto uno stage per lo sviluppo di titoli su Ultra 64 - ma andiamo a dare un'occhiata a cosa potremo vedere ad aprile e a che punto sono arrivati fino ad adesso nello sviluppo dei giochi...

# MADE IN

## SUPER MARIO 64

E' definitivamente il titolo di punta per Ultra 64. Quello che uscirà insieme alla console e che, stando alle speranze dalla Nintendo, quello che la farà vendere. Se pensavate che con Mario RPG per SNES (ne abbiamo parlato sull'ultimo numero) la Nintendo avesse dato nuova linfa all'idraulico italo-nipponico è perché non avevate ancora visto qualche foto della versione Ultra 64. Si tratta di una specie di avventura immersa in un ambiente completamente 3D. Avete completa libertà di movimento, potete muovervi dove volete, con un pulsante per saltare, ma anche completa libertà di visuale. Con i pulsanti a destra del joypad potete infatti muovere liberamente la visuale attorno al personaggio, sia per vostro sfizio, che per utilità: a seconda delle situazioni sarà infatti necessario visualizzare la scena da determinate angolazioni.

Tutto comincia nei pressi di un castello. Al suo interno ci potremo muovere liberamente, e potremo affrontare una quantità di puzzle e di buffe e originali situazioni. Ritroveremo anche i vecchi nemici di Mario, da affrontare comunque in maniera completamente diversa nella loro nuova guisa 3D.

Il gioco sembra essere estremamente immediato come controllo (il joystick analogico consente un controllo ancora migliore dei movimenti di Mario), ma quello che maggiormente impressiona è la grossa liberà d'azione: il titolo ha colpito molto favorevolmente tutti i visitatori dello Shoshinkai, e se c'è qualcosa su cui fare affidamento è la qualità della serie dei Mario: questo potrebbe essere davvero una piccola pietra miliare nel mondo dei videogiochi e un passo decisivo per la Nintendo. Ne riparleremo ad aprile...

## KIRBY BOWL

Questo è il secondo titolo giocabile presente allo show. Il personaggio è un altro portabandiera della Nintendo: quella specie di pallina rosa protagonista di diversi titoli tra cui il recente Kirby's Dream Course per SNES, una versione riveduta e corretta del golf. Questo Kirby Bowl presenta qualche similitudine con il suo predecessore, e avrà a disposizione diverse modalità di gioco. Si tratta essenzialmente di guidare il vostro Kirby giù per una discesa, raccogliendo bonus ed evitando ostacoli, cercando di non cadere giù dal percorso, cosa non proprio banale considerando la velocità e l'inerzia della vostra grassissima pallina rosa. La cosa si fa ancora più interessante se considerate che i percorsi variano in continuazione, e giocato in quattro deve essere un vero spasso cercare di buttarsi fuori l'un con l'altro. Non vincerà il premio di gioco del secolo, ma sembra divertente...

# N JAPAN SPECIALE

## PILOTWINGS

Un grande classico per SNES, uno dei primi giochi a lanciare l'allora neonato 16 bit, e uno dei primi a portare a battesimo l'Ultra 64 adesso. Pilotwings sarà un'eccellente occasione per verificare le possibilità dell'Ultra 64 per quanto riguarda il realismo della grafica tridimensionale. Si tratta infatti di un simulatore di volo in prima persona, in cui avrete occasione di pilotare un deltaplano, un jetpack e un elicottero. Il concetto è più o meno il seguente: si tratta di completare alcuni percorsi in tempo passando attraverso alcuni scenari veramente spettacolari in cui potremo riconoscere zone caratteristiche degli Stati Uniti. Da quel poco che si è visto sembra spettacolare, vedremo...

## BLASTDOZER

Ed ecco finalmente anche il primo gioco della Rare, uno degli sviluppatori di punta per la Nintendo nell'ultimo anno (tutti vi aspettavate Killer Instinct, vero?). Il titolo promette di essere di una cattiveria non indifferente, vi mette infatti ai controlli di un team di bulldozer, impegnati in una distruzione che raramente si è vista su video. Sono anche stati studiati particolari effetti per rendere ancora più spettacolari le varie esplosioni. La meccanica del gioco non è del tutto chiara, ma graficamente promette davvero bene...

## LEGEND OF ZELDA 64

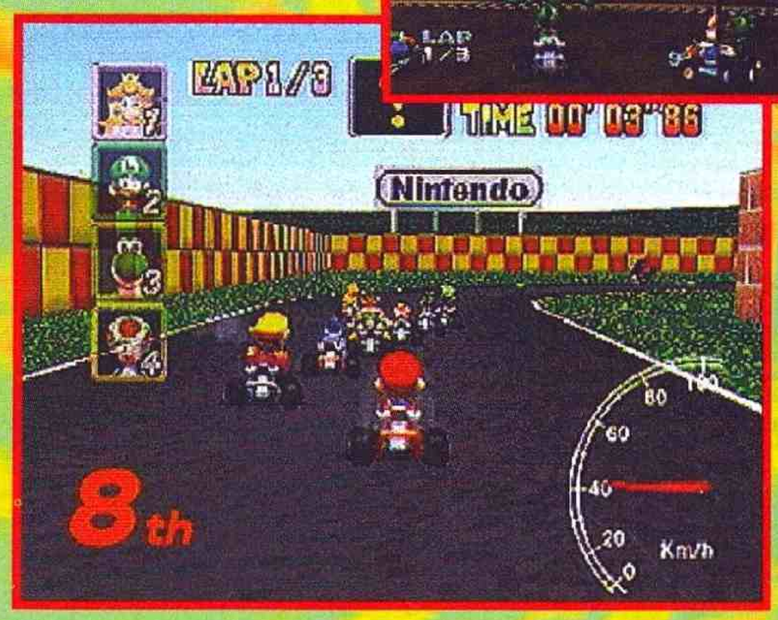
Massiccio, il primo gioco che verrà sviluppato per il futuro drive esterno dell'U64. E infatti per ora del gioco non c'era proprio nulla, solo un paio di animazioni, pur spettacolari, di un Link poligonale che combatteva contro alcuni nemici in una lucente armatura. Non sarà tra i primissimi titoli ad apparire, ma sarà probabilmente uno dei più grossi: la serie dei Zelda è poi una delle più seguite e apprezzate dai fan Nintendo...

## SHADOWS OF THE EMPIRE

Non so, sarà uno dei giochi più avanti con la preparazione ma le schermate di questo ennesima fatica ispirata a Guerre Stellari sono quelle che più mi hanno impressionato. Come tutti i giochi della serie anche questo sarà un multi . L'ambientazione è tra l'Impero Colpisce Ancora e Il ritorno dello Jedi e vi troverete ad affrontare vecchie conoscenze come il cacciatore di taglie Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader e lo stesso Imperatore. Tra le altre, oltre alla classica sequenza delle foto, quelle dell'attacco degli AT alla base ribelle sul pianeta ghiacciato Hoth, ci sarà anche una sezione in soggettiva alla Dark Forces, speriamo bene...

## MARIO KART 64

Sarà uno dei primissimi titoli a uscire, ad aprile e... beh, Mario Kart lo conoscete, immaginatevelo con una grafica rinnovata, qualche piccola sorpresina e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente...



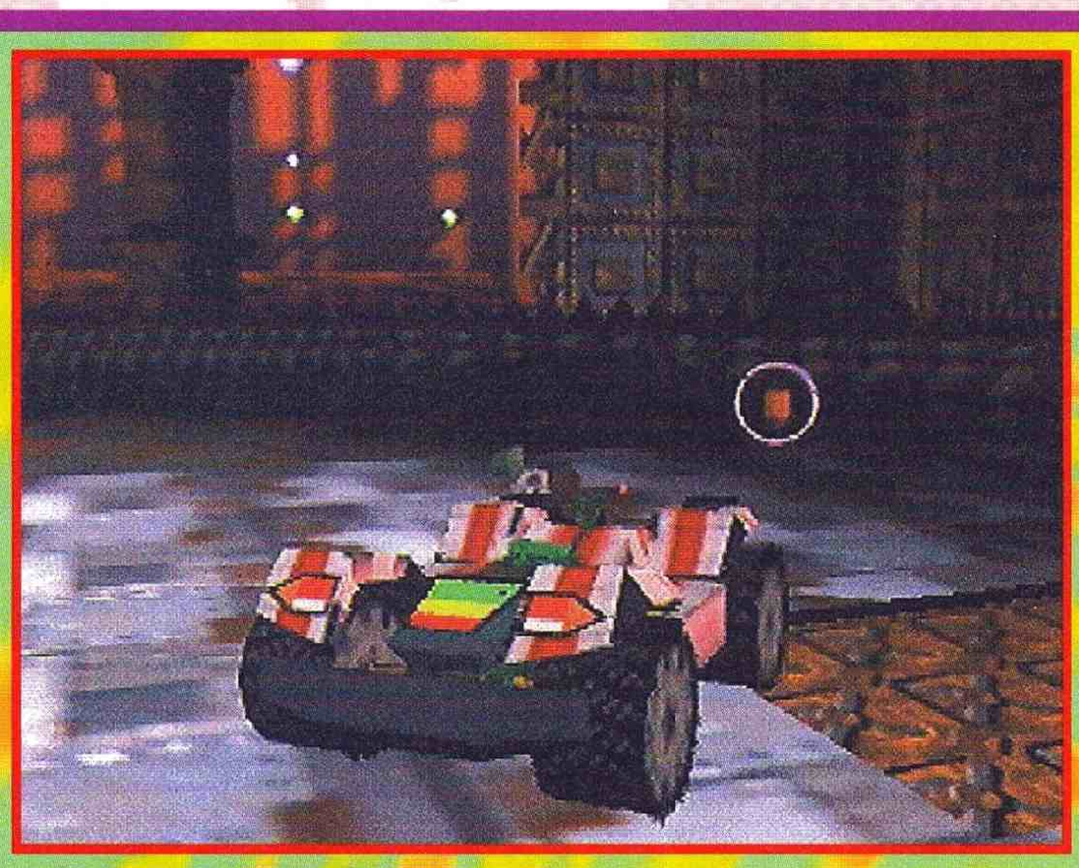
# MADE IN

## WAVE RACE 64

Incredibile, una novità, un titolo che non fa parte dei grandi classici per SNES? Beh, non si tratta esattamente di una novità, visto che è una faccia nota del panorama Game Boy (un bel salto: dallo schermo monocromatico di un portatile all'Ultra 64). Anche il concetto, comunque, non è esattamente una novità, e Wave Race dovrebbe essere un po' quello che Formula Zero è stato a suo tempo per il SNES. Anche questo è infatti un gioco di corsa, però sull'acqua a bordo di futuribili motoscafi. E' sviluppato dal team di Mr. Miyamoto (il signor Mario), includerà un'opzione per multigiocatore e il nuovo controller sviluppato dalla Nintendo dovrebbe, anche in questo gioco, ricoprire non poca importanza.

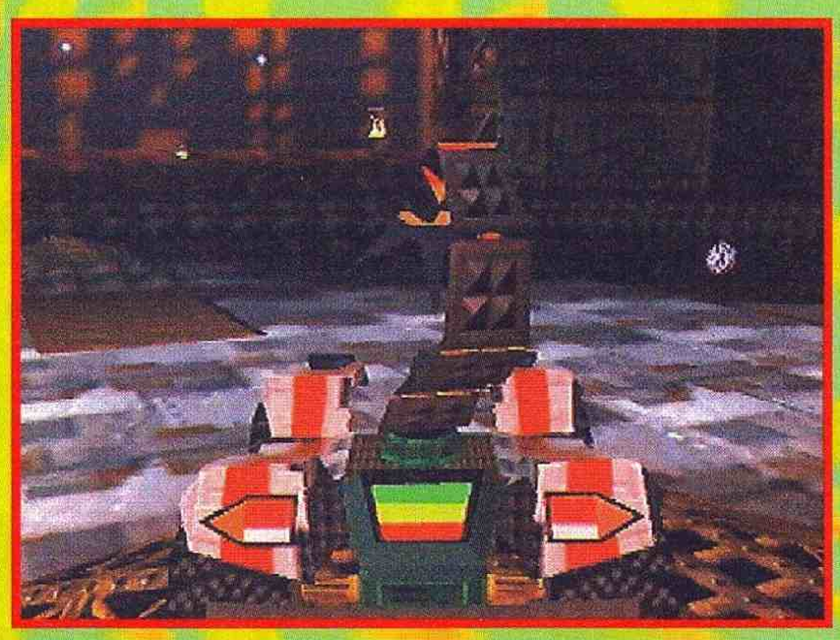
## GOLDENEYE

Ecco anche il secondo titolo della Rare (alla faccia di quelli che ancora si aspettavano Killer Instinct come secondo titolo). Questa volta si sono occupati dell'immancabile clone di Doom. Il successo del giochino della ID è davvero difficile da replicare, ma questo Goldeneye, almeno dal punto di vista tecnico, dovrebbe avere tutti i numeri per riuscire a farcela.



## BUGGY BATTLE

E non poteva mancare il gioco di guida, in soggettiva, con licenza di picchiare: per ora non abbiamo altro da dirvi, lasciamo parlare questo paio di foto.



## STAR FOX

Rieccolo questo grande classico, e questa volta per girare (più che bene) non avrà più bisogno dei costosi chip FX. Davvero un bel salto di qualità per la nostra volpe spaziale.

## CREATOR

Sinceramente la meccanica esatta di questo titolo della Software Creations ancora mi sfugge. Dovrebbe essere una specie di gioco creativo/educativo in cui create il vostro dinosauro personalizzato e poi lo liberate in un mondo ostile ("Che a tutti quanti paura fa". Un milione di complimenti -o forse due- a chi riesce a capire questa fine citazione. NdVF) a prendere a mazzate gli altri dinosauri. Come per tutti gli altri giochi a cui ho accennato qui, mi riprometto di riparlarne più approfonditamente non appena ne saprò qualcosina di più.

# N JAPAN SPECIALE

## BODY HARVEST

Il nome dei programmatori dovrebbe essere già una garanzia: si tratta infatti di quelli della DMA Design, arrivati a sempiterna gloria grazie a quel gioiellino di Lemmings. Anche il concept di questo Body Harvest sembra parecchio interessante: vi trovate a fronteggiare un'invasione aliena e per farlo avrete a disposizione, a seconda delle situazioni, una quantità incredibile di veicoli (si dice addirittura 80) che vanno dall'elicottero al carro armato.

## JOYPAD 2: LA VENDETTA

La Nintendo conta veramente parecchio anche sul suo nuovo joypad: in quel buffo tricorno, infatti, il pad centrale è un joystick analogico, che, come su PC, consente di controllare i movimenti con gradualità. Allo show erano parecchi i titoli che sfruttavano questo tipo di controller, magari in combinazione al classico pad come l'ultimo gioco di Mario. Se poi la forma non vi piace particolarmente, sappiate che si tratta solo di un prototipo: non è ancora definitiva neanche per la versione giapponese, mentre il joypad che uscirà in America è ancora in fase di studio...

## ULTRA 64 - SPECIFICHE TECNICHE

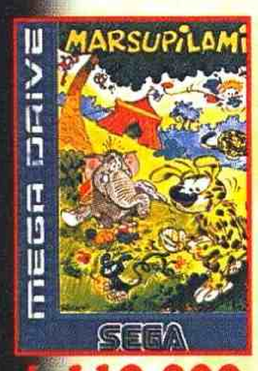
Probabilmente vi saranno già noti, e il loro significato è sempre abbastanza oscuro, ma qualche dato tecnico dà sempre un tocco di professionalità a un articolo di questo tipo, quale migliore occasione, quindi, di snocciolarvi qualche numero?

CPU: Un R4000 personalizzato, si tratta di un processore MIPS a 64Bit RISC che viaggia a una velocità di clock di 93.75 MHz
MEMORIA: RAM dinamica che sfrutta la tecnologia RAMBUS per un accesso più veloce, la velocità di trasferimento può arrivare a 4,500 Mbit/sec. La massima capacità di memoria arriva a 36Mbit.
COPROCESSORE: E' stato incorporato un processore SP grafico e sonoro, e DP che viaggia a 62.5MHz
RISOLUZIONE: DUE MODALITÀ, 256 x 224 e 640 x 480 con una modalità interlacciata senza flicker dello schermo.
COLORI: Utilizza un frame buffer da 32 bit RGBA per pixel con un output a 21 bit. Tradotto in soldoni riesce a visualizzare grafica in true color a 16 milioni di colori con un po' di effetti speciali.
ELABORAZIONI GRAFICHE:
Z buffer, per una maggiore fluidità delle animazioni.
Anti-aliasing.
Texture mapping.
Interpolazione tri-lineare filtrata mipmap.
Correzione prospettica.
DIMENSIONI:
Larghezza=260mm x
Lunghezza=190mm x
Altezza=73mm
PESO: 1.1kg

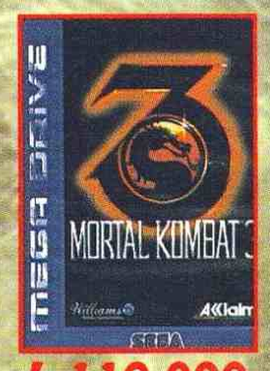
*humm...beh, visto i prezzi e l'assortimento, credo proprio che quest'anno anche Io mi rivolgerò a*

# COMPUTER ONE

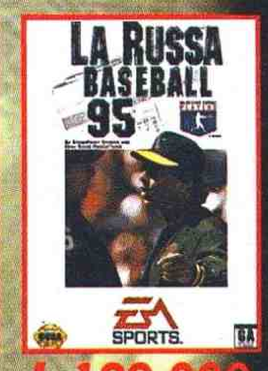
*Oltre 3000 titoli disponibili per tutte le consolle*



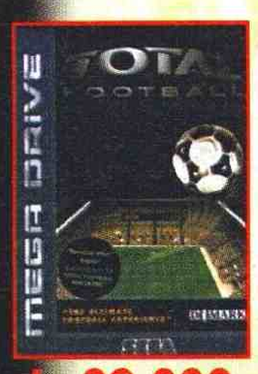
L.119.000



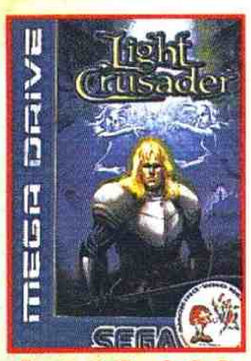
L.119.000



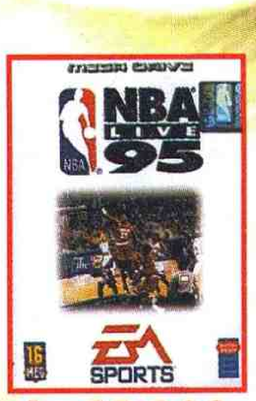
L.129.000



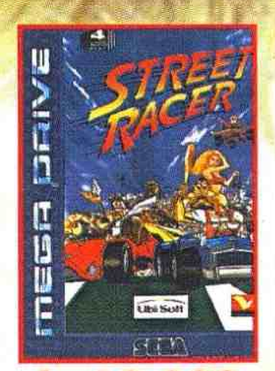
L. 99.000



L 119.000



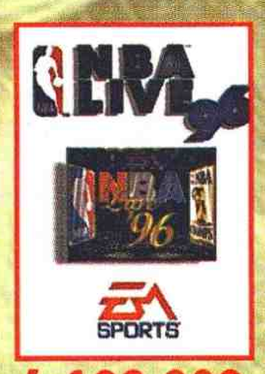
L. 65.000



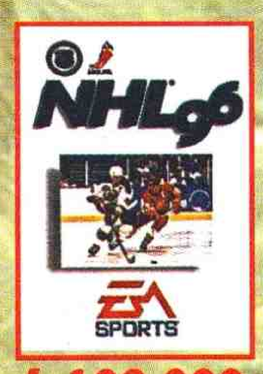
L. 99.000

L. 99.000

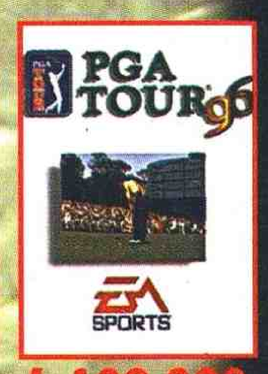
L.109.000



L.109.000



L.109.000



L.109.000

L. 89.000

L. 79.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 59.000

L.109.000

L. 99.000

L.99.000

L.99.000

L.109.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 99.000

L. 89.000

L159.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 69.000

L. 69.000

*Il più vasto assortimento di videogames in Italia e'*

**COMPUTER ONE**

*Via Vela, 12/2 - 40137 Bologna Aperto tutti i giorni ad orario continuato dalle 9:00 alle 19:30 - chiuso il lunedì mattina*

**TELEFONO 051 - 343504 FAX 051 - 344906**

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

# COMPUTER ONE

## vendite per corrispondenza tel. 051-343504

Agile Warrior

L. 109.000

Alien Virus
Lit. 109.000

Fifa Soccer 1996

Lit. 119.000

Nfl Football 96

Lit. 119.000

John Madden 1996

Lit. 119.000

Hi-Octane

Lit. 119.000

Pga Golf 1996

Lit. 119.000

Virtua Tennis

Lit. 119.000

PlayStation™

## Lire 699.000 iva inclusa!

Twisted Metal

Lit. 119.000

### a Lit. 99.000

Air Combat
Cyberslead
Novastorm
Extreme Games
Jumping Flash
Rapid Reload
Kileak Dna Imperative
Discworld
3D Lemmings
Tohshinden

### ...e naturalmente:

### a Lit. 109.000

Street Fighter The Movie
Loaded
X-Com
War Hawk
Nba Jam Turnament Edition
Wipe Out
Ridge Racer
Destruction Derby
Rayman
Total Eclipse Turbo
Theme Park
Mortal Combat 3

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

# COMPUTER ONE

Via Vela 12/2 - 40138 Bologna

Telefono: 051 - 343504 Fax: 051 - 344906

I primi in Italia ad effettuare vendita per corrispondenza
anche con pagamento Rateizzato!

## E da oggi 3 possibilità

**formula 10 x 10** Anticipo 10% più 10 rate per 10 mesi

esempio: valore merce Lit. 500.000, anticipo Lit. 50.000 e 10 rate da Lit. 50.000 cadauna

**Fino a 48 mesi** Nessun Anticipo Richiesto

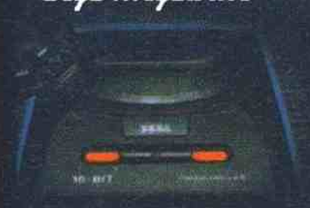
Possibilità di rateizzazione da Lit. 500.000 a Lit. 20.000.000 da 6 a 48 mesi. Esempio: valore merce acquistata Lire 500.000, 24 rate mensili da Lit. 28.500 oppure 12 rate mensili da Lit. 49.200

## Compra oggi, la prima rata fra 90 giorni

Nessun Anticipo Richiesto! Inizio del pagamento
dopo 90 GIORNI dall'acquisto

Possibilità di rateizzazione da Lit. 500.000 a Lit. 20.000.000
da 6 a 48 mesi. Esempio: Acquisto del valore di Lit. 500.000 effettuato
in Dicembre, 24 rate mensili da Lit. 30.350 cadauna ed inizio del pagamento
a MARZO 1996!

Sega Megadrive



Super Nintendo

## Possibilità di pagamento rateizzato su qualsiasi prodotto

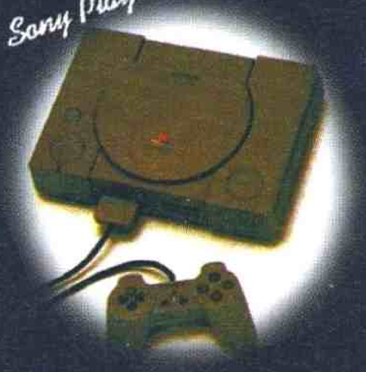
## Prezzi BOMBA per pagamento in contanti

## Telefona oggi stesso!!

Neo Geo CD

Panasonic 3DO

Sony Playstation



Sega Saturn

COMPUTER ONE: La strada vincente

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Tan:23.56% Taeg:26.28%

# LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

***Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.***

***Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.***

## ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

## PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

## PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

## PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

## SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

## RPG

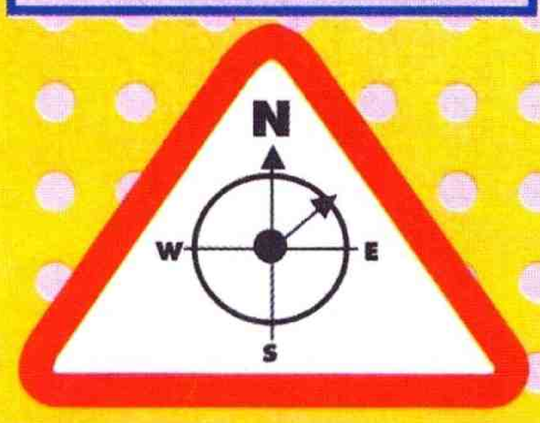
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

## BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

## SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.




## STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

## DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

## PREVIEW

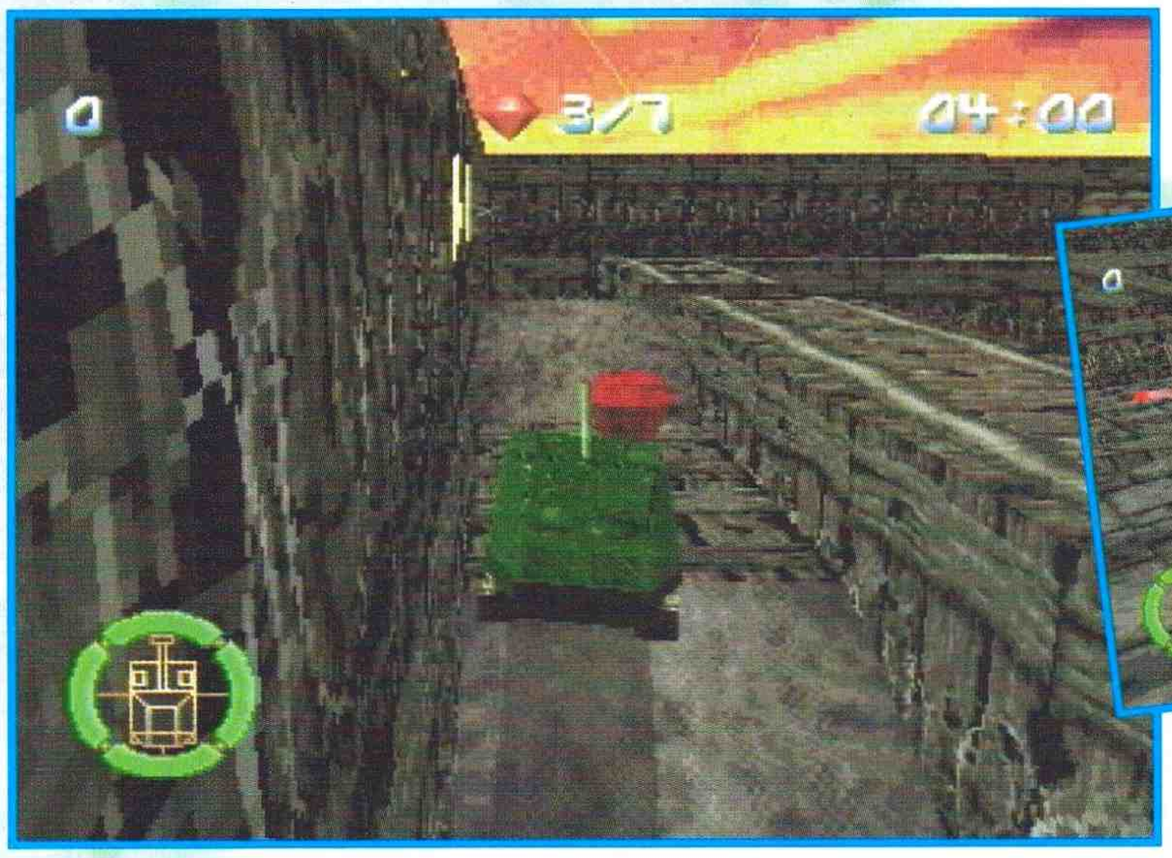
Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

# ASSAULT RIGS

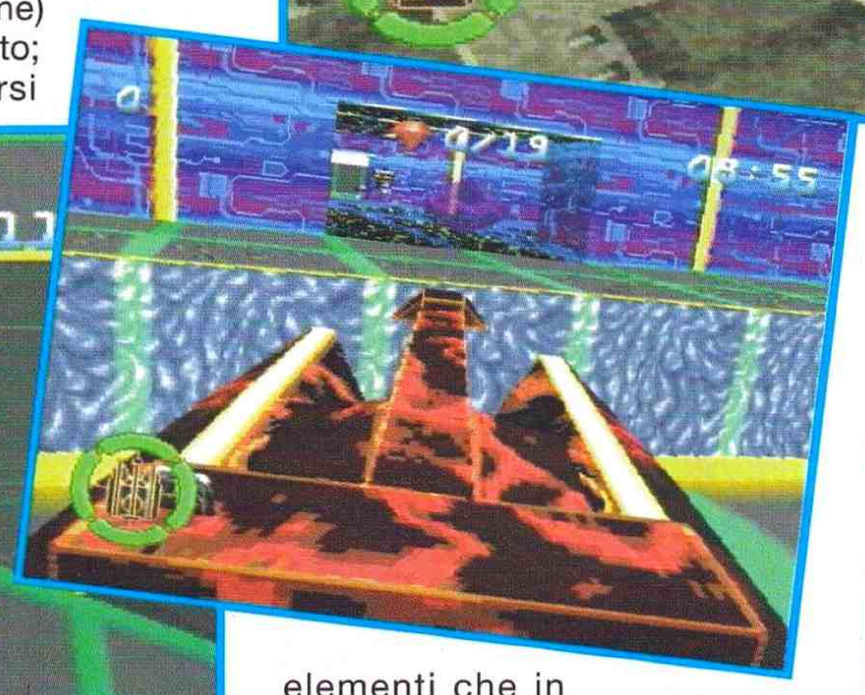
78

GIOCATORI: 1-2 (LINK)
LIVELLI: 42
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 3

**E dopo la preview, eccomi qua a scrivere la recensione di questo belliss... Vabbè, facciamo simpat... Ehm... Di questo gioco, uno sparatutto... Oppure un platform?... A pensarci bene potrebbe anche essere un arcade adventure... Aiuto!!!**

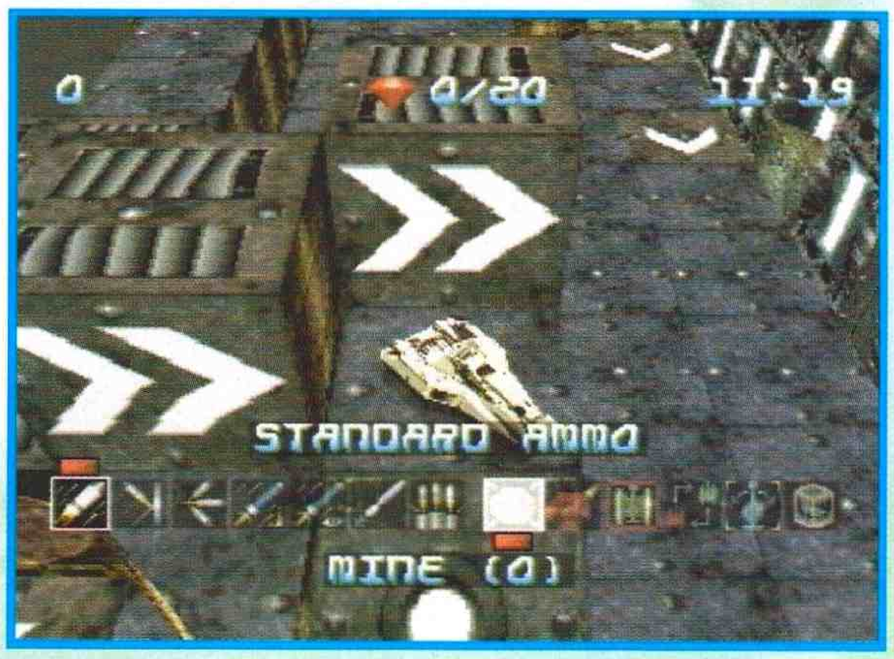


L'avete capito, eh? Prendere decisioni non è il mio forte, e adesso lo sapete anche voi: personalmente mi sono reso conto della cosa quando iniziavo a rimanere schiacciato tra le porte degli autobus un po' troppo spesso, ma questa è decisamente un'altra storia... Bando alle ciance dunque, e passiamo a un'accurata analisi dell'ennesima produzione per PS-X, un titolo alquanto strano e indefinibile soprattutto per quel che riguarda il concept; certo, a prima vista sembra un comunissimo sparatutto, dato che ne è protagonista nientemeno che un cingolato (un rig, per la precisione) armato di tutto punto; ci sono però diversi elementi che in un secondo tempo fanno dubitare di questa semplicistica classificazione, spingendo anzi a pensare come la produzione di "ibridi" videoludici sia sempre in evoluzione (con risultati altalenanti, a mio avviso): sebbene Assault Rigs offra infatti innumerevoli occasioni di scontro armato, lo scopo primario del gioco NON è far saltare per aria quanta più roba possibile, bensì recuperare un certo numero di gemme sparse qua e là all'interno di quadrilabirinto per poter accedere all'uscita, evitando per quanto possibile la distruzione del proprio mezzo. Nel gioco si fa un uso spropositato di piattaforme mobili, da sfruttare per raggiungere i piani più alti delle varie arene, e di altri strani marchingegni come pareti fantasma, ascensori e giganteschi cubi di metallo (evidentemente vuoti) da smuovere a spintoni lungo i corridoi, piazzandoli in vari "punti strategici"... Ed è proprio questo il punto: tutto il gioco è imperniato non tanto sulla distruzione degli avversari (anche se la cosa ha la sua importanza), quanto sui ragionamenti da fare per arrivare ai punti dello schermo



che a prima vista potrebbero sembrare irraggiungibili; ovviamente lo scervellamento richiesto per beccarsi tutte le gemmine aumenta livello dopo livello, così come varia il tempo a disposizione e il numero stesso delle pietruzze. Come si vede quindi, definire Assault Rigs uno "sparatutto" sarebbe riduttivo, particolarmente perché gli scontri diretti non vanno affrontati alla cieca, ma con una buona dose di furbizia... Come anche un po' di cervello va usato nel calcolare i tempi di "ricomparsa" dei vari cannoncini, mine, carri, astronavine, mortai e così via: questi infatti si ricreano, un po' dopo essere stati distrutti la prima volta; è quindi auspicabile passare per un certo punto una volta o due al massimo, dato che l'unica cosa che non viene rigenerata è l'armatura del proprio carrarmato. Ogni cinque-sei quadri l'ambientazione che fa da sfondo ai labirinti cambia radicalmente, e con essa l'aspetto del cosiddetto rig: si parte con un modello alla Tron (chi se lo ricorda?) per passare a un più rude autoblindo nella zona industriale e, in seguito, al classicissimo panzer da seconda guerra mondiale. Già in partenza comunque si ha la possibilità di scegliere fra tre differenti modelli, che si differenziano per velocità, scudi e tipo di torretta (fissa o mobile); durante la partita si potranno poi ottenere diverse armi (missili vari, mitragliatrice e laser) oltre ai proiettili di base, e altrettante "abilità" (barriera, puntamento automatico, invisibilità ecc.), facendo saltare degli appositi cubi blu e prelevandone il contenuto. Le visuali disponibili sono ben cinque, anche se la più utile e usata si rivela al solito quella da dietro, mentre è decisamente improponibile la soggettiva e interessante, al contrario, quella dall'alto (alla Loaded, insomma). Bene, mi sembra di essermi esaurientemente spiegato sulla natura di codesto giochillo, direi quindi che è il momento della verità, ossia qualche considerazione tecnica: come grafica niente di eccezionale direi, le ambientazioni sono tutte molto "squadrate" e non necessitano di un numero elevatissimo di poligoni; le texture di certo non si sprecano, anche se il tutto è gestito più che bene (gli errori sono veramente rarissimi); stesso discorso per gli sprite, ho visto di meglio come di peggio, ma in generale mi sarei aspettato qualcosa di più... Le musiche sono molto adatte ma gli effetti sonori risultano nella quasi-media (orribile il tintinnio provocato dai rimasugli dei nemici, dopo che sono stati sparpagliati sul pavimento). Se fin qui bene o male ci siamo però, i problemi arrivano con giocabilità e sfida: davvero sconsolante la prima a causa dell'incredibile inerzia dei carri (compresa quella dei cingolati da guerra... Non è un po' strano?), che slittano sul terreno in maniera veramente eccessiva, specialmente quando si tratta di calibrare i propri movimenti al millimetro per non cadere dai piani più alti delle arene (e doversi così rifare tutta la strada)... Per quanto riguarda la longevità poi, l'attrattiva esercitata da una serie di schermate senza mostri di fine livello né qualsiasi altro cambiamento di sorta (a parte le ambientazioni) non è certo altissima, in modo particolare quando si deve ripetere lo stesso tragitto per più di due o tre volte la cosa diviene esasperante. In conclusione Assault Rigs non mi ha soddisfatto più di tanto (eccezion fatta per la bellissima introduzione), e ancor meno considerando che arriva dalla Psygnosis, software house generalmente abituata a realizzare un successone dopo l'altro: nessuno è perfetto, disse il saggio... E evidentemente aveva ragione.

Mr. Tao




**JH**

**L'introduzione è veramente bella; purtroppo è probabilmente la parte migliore del gioco. Assault Rigs è una di quelle creazioni originali che sanno forse un po' troppo di 'artificiale'. Le ambientazioni sono quanto di più acido si possa concepire e l'idea di giocare un videogioco che è la riproduzione di un improbabile coin-op del futuro finisce per disorientare i giocatori che non sanno più che pesci prendere. Peccato, perché il concept di base era buono e la giocabilità avrebbe potuto essere migliorata con pochi, ma mirati, accorgimenti.**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ben gestito il 3D<br>- tutto troppo scarno | 80 |
| SONORO<br>+ musiche futuristiche<br>- effetti appena passabili | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>- inizialmente difficoltosa...<br>+ ... Migliora (poco) col tempo | 79 |
| LONGEVITÀ<br>+ 42 livelli ci sono...<br>- ... Ma dopo il decimo è una noia | 72 |
| **PSYGNOSIS** | **78** |

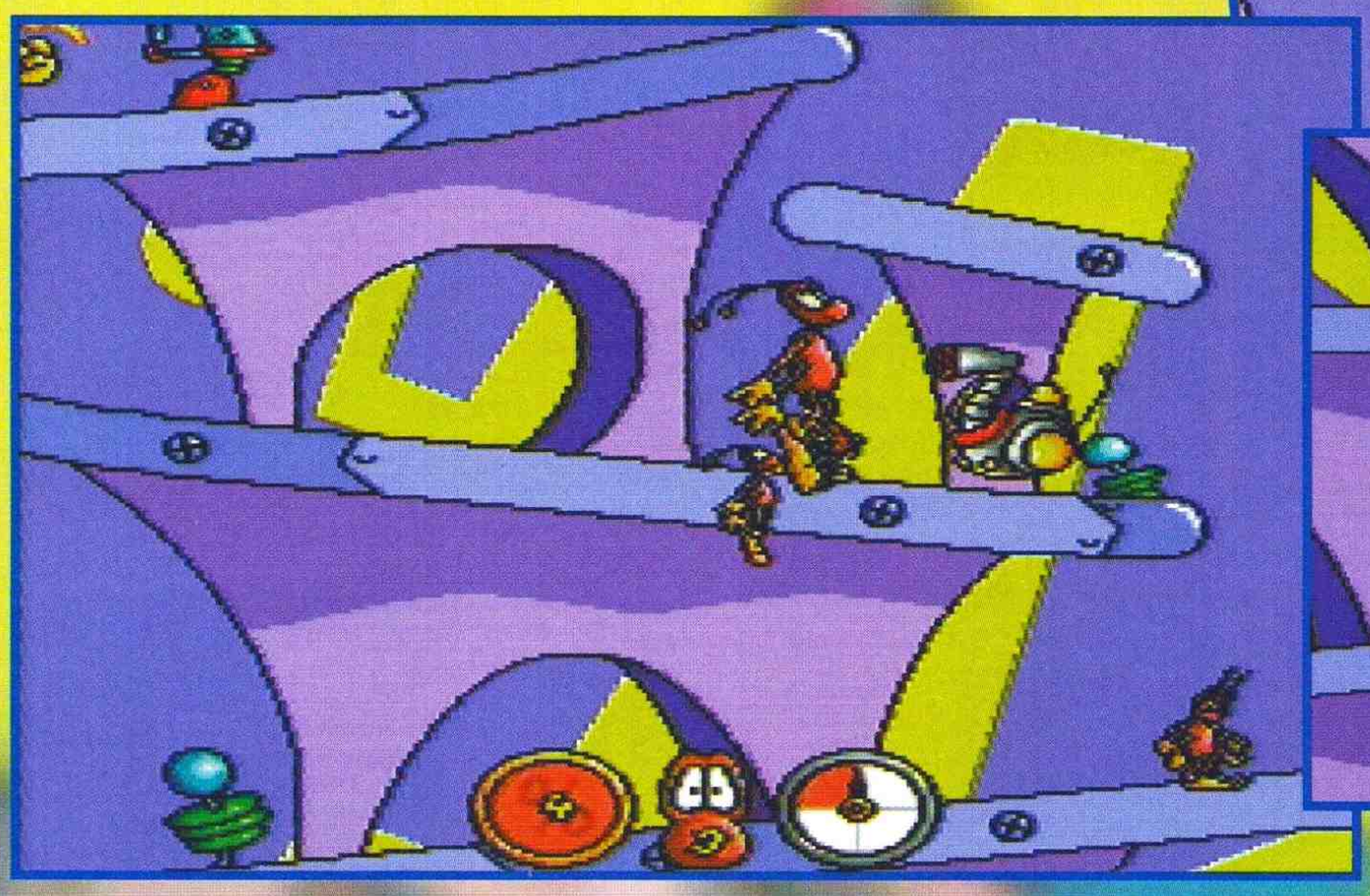
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 1 |

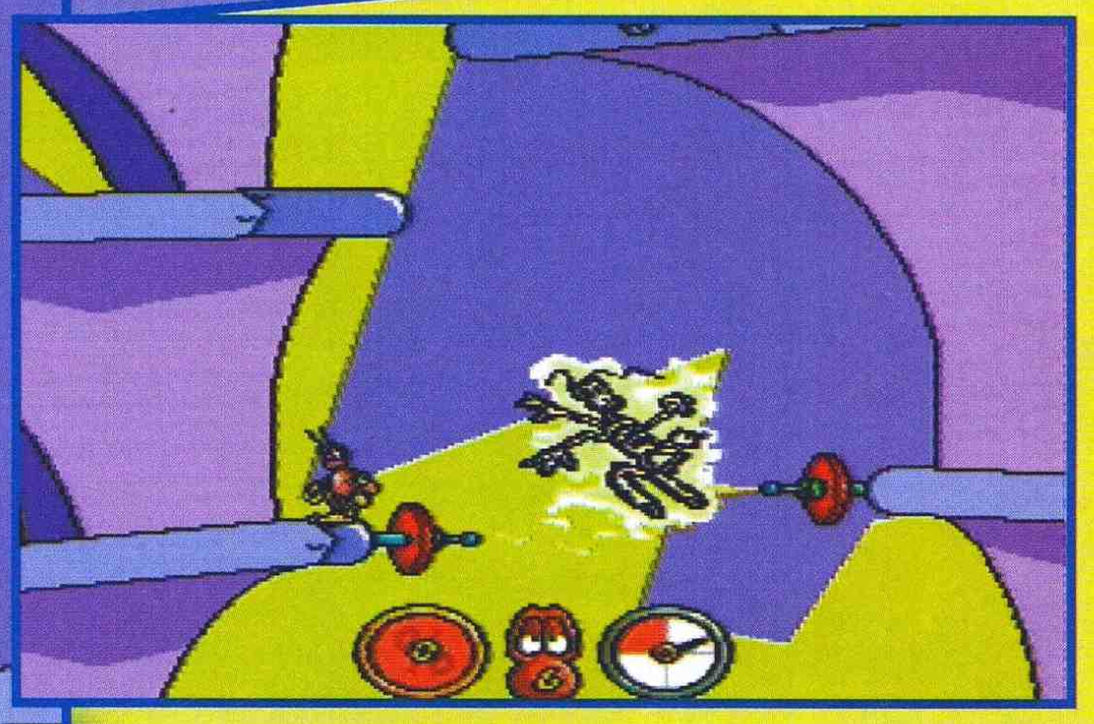
# FRANTIC FLEA

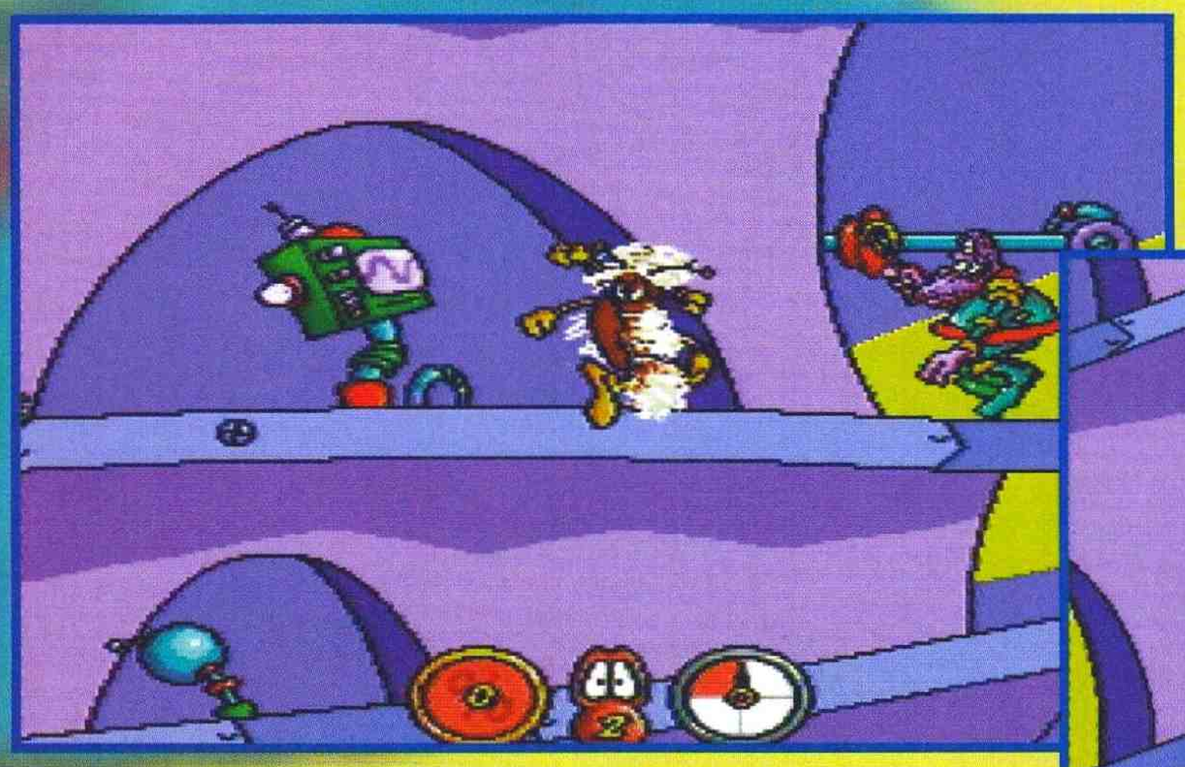
**Gigghebbel gigghebbell gigghell lodouei, ouatfan itisturrai onouandesopeleiii. Poi sicuramente continuava, ma il mio inglese si ferma qui, se proseguissi, probabilmente potrei sbagliare a scrivere le parole.**

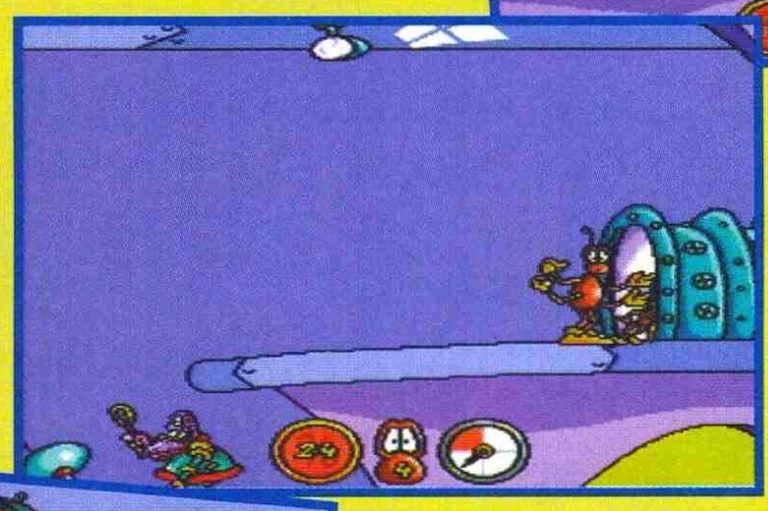
Che bello è Natale, tutti in questo periodo sono più buoni, e chissà, magari Babbo Natale mi regalerà la Ferrari e l'appartamento in piazza Duomo che gli ho chiesto; in caso contrario vorrà dire che non esiste e non farò più il fioretto natalizio, ecco.
Guardate, questa volta voglio essere del tutto sincero con voi: beh, ecco, non so proprio cosa scrivere, nella mia mente c'è il vuoto più totale (intendo più del solito), proprio non riesco a immaginare nulla per intrattenervi, e soprattutto nulla per mangiarmi qualche riga scrivendo scemate. Quindi ho deciso di passare direttamente, ovvero senza preliminari, alla descrizione del gioco: la struttura si potrebbe definire ibrida, nel senso che è un misto di vari giochi. Il vostro scopo sarà quello di portare un prestabilito numero di vostri piccoli amici (delle schifose pulci) verso la salvezza; per fare questo le dovrete andare a raccogliere in giro per il livello, e in più fare bene attenzione per evitare le varie trappole sparse per l'area di gioco; ricordatevi anche di fare bene attenzione ai guardiani che naturalmente faranno di tutto per impedirvi l'arduo compito.

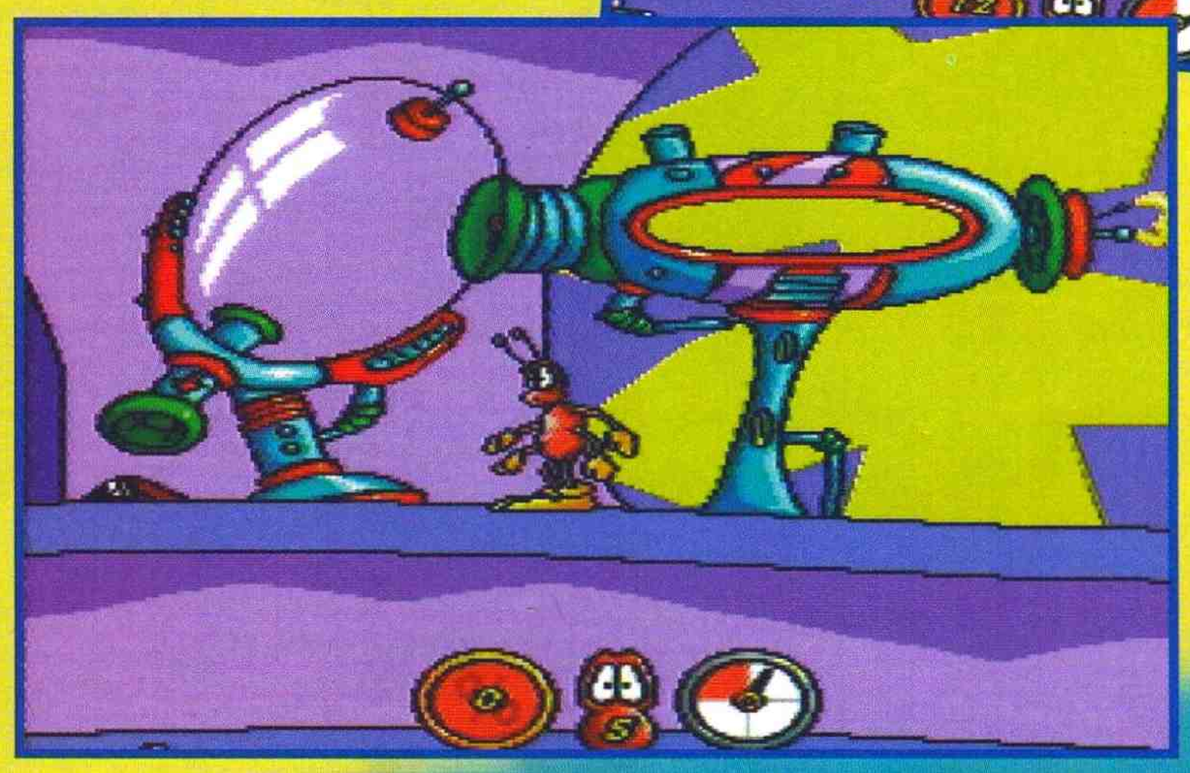
Come vedete quindi a parole non è affatto difficile, ma quando vi parlerò della giocabilità, vi renderete conto che tra il dire e il fare c'è di mezzo... beh qualcosa di sicuro ci sarà. Le opzioni, una volta tanto sono abbastanza complete, vi troverete infatti le password, il solito sound "off" e "on", ma soprattutto un'opzione di











**MAO**

**Frantic Flea si presenta come l'ennesimo platform che, in qualche maniera, tenta di innovare laddove non c'era più niente da dire. Quando pensavo di avere visto "la fatidica ultima parola" con Vectorman (un giorno vi spiegherò come si fanno a "vedere" le parole...), ecco saltare fuori questi stralunati Haus Teknikka che non hanno nulla di meglio da fare che friggersi (e di conseguenza friggerci) qualche neurone con Frantic Flea. Strampalato, questo è tutto quello che riesco a dire di sensato....**
**Anzi, adesso che ci penso posso aggiungere anche che è bello difficile, impegnativo, ma forse un pelino noioso, data la ripetitività dello schema.**
**Peccato perché il valore tecnico del gioco è nettamente al di sopra della media. Provaci ancora, Haus Teknikka!**

allenamento, che vi farà affrontare alcuni dei livelli più significativi, in modo da condurvi passo dopo passo verso il perfetto apprendimento delle tecniche e dei segreti del gioco.
Ma in definitiva, cosa ne penso di questo prodotto? Beh, direi che tecnicamente non mi ha esaltato più di tanto, anzi, la grafica è abbastanza spartana: i fondali sono particolareggiati come un soffitto senza lampadario; lo sprite principale se la cava abbastanza bene, dopotutto i frame di animazione sono un'esagerazione: voci fondate parlano di ben 250; per quanto riguarda tutto il resto, sono decisamente perplesso... Comunque intendiamoci, l'idea dei programmatori era proprio quella di creare un'ambientazione surreale e cartoonistica, e credo quindi che il loro intento sia ben riuscito, ma personalmente si da-reppo (parola coreana per "sarebbe") potuto fare meglio.
Le musiche e gli effetti non fanno gridare al miracolo, ma non sono neanche da buttare, diciamo molto democraticamente che non stonano col resto del gioco. Attenzione però, non fatevi ingannare dall'impatto estetico, ho trovato infatti questo Frantic Flea molto divertente; oddio, le analogie coi grandi classici come Lemmings e Creatures (vecchio titolo per Commodore 64) sono palesi, ma quest'ultima fatica riesce a unire i due generi e in più ad aggiungere una goccia di platform che non guasta mai; la difficoltà di gioco è ben calibrata, anche se effettivamente si attesta a livelli molto alti, quindi rimboccatevi le maniche e rassegnatevi a perdere un po' di pazienza nelle fasi particolarmente delicate.
Se proprio vogliamo fare i cattivi (e io lo voglio fare) infatti, anche se vi sarà molto difficile staccarvi dal gioco, ci saranno alcuni momenti in cui avrete un ardente desiderio di sbattere fuori dalla finestra sia cartuccia che console; per esempio quando avete caricato il numero di pulci necessario per passare di livello, e verrete colpiti da un nemico o da un raggio elettrico, indovinate cosa dovrete fare? Ma naturalmente tornare a recuperare tutti quegli stramaledetti insetti, che in men che non si dica si saranno dileguati ai quattro venti (o alle quattro stagioni).
Tirando le solite somme, quindi, il gioco è indubbiamente divertente, peccato che la giocabilità ottimale sia pregiudicata dai fattori sopraccitati; sono comunque dell'idea che con un po' di calma si possa passare sopra a ogni cosa e quindi considerare questo gioco un buon acquisto per Natale.

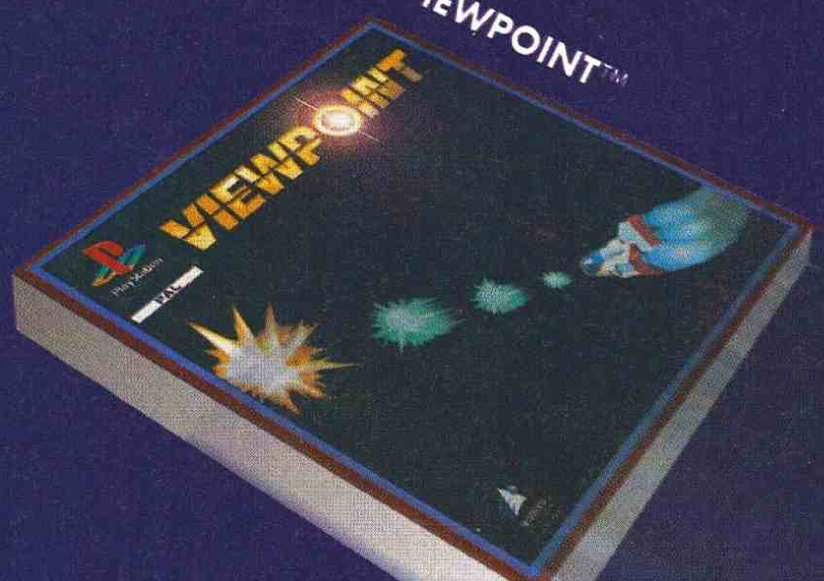
Raffaele Sogni

**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Molto nitida.<br>- Inusuale. | 85 |
| SONORO<br>+ Non da fastidio.<br>- Nulla che possa essere notato. | 85 |
| GIOCABILITÀ'<br>+ Divertente...<br>- ... solo se si ha molta pazienza. | 84 |
| LONGEVITÀ'<br>+ I livelli sono davvero parecchi.<br>- Ma avrete la costanza di vederli tutti? | 84 |
| **GAMETEK** | **85** |

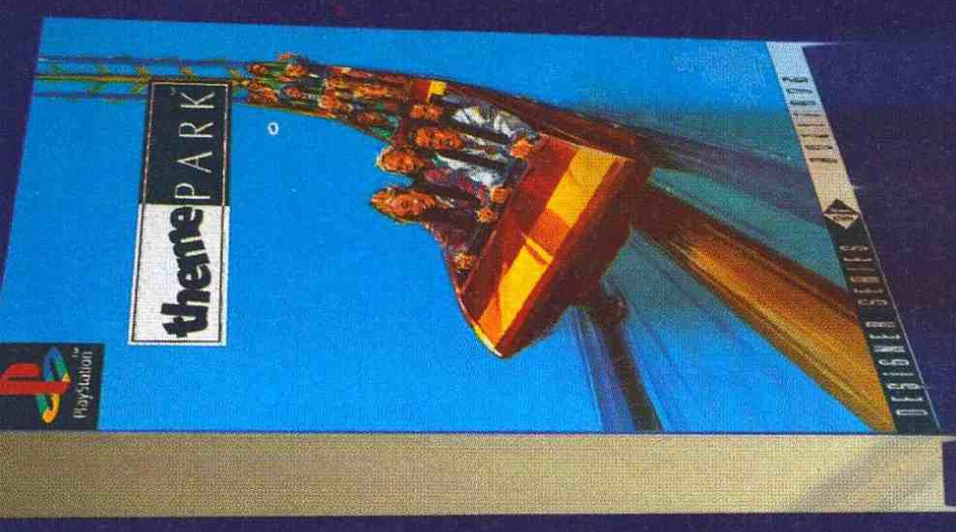
# ACTION

VIEWPOINT™




SHOCK WAVE™

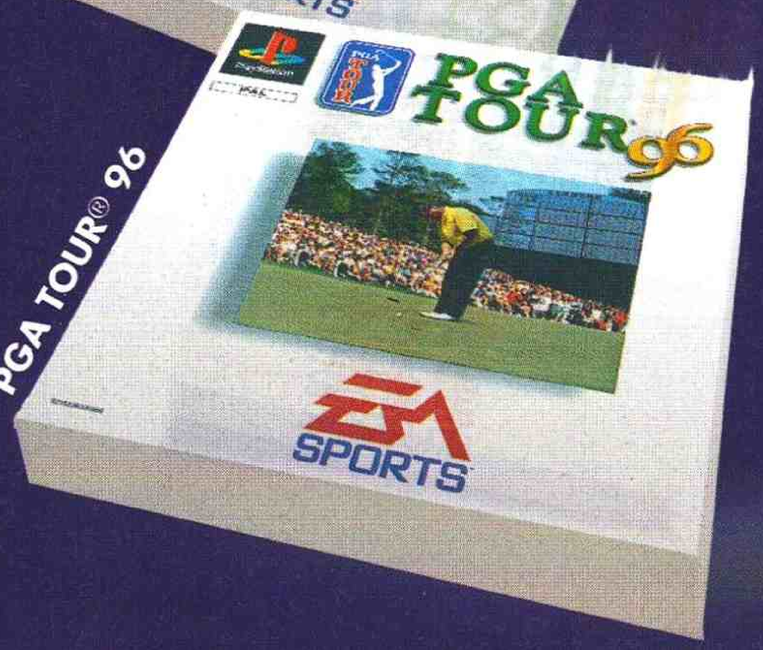
THEME PARK™




HI-OCTANE™

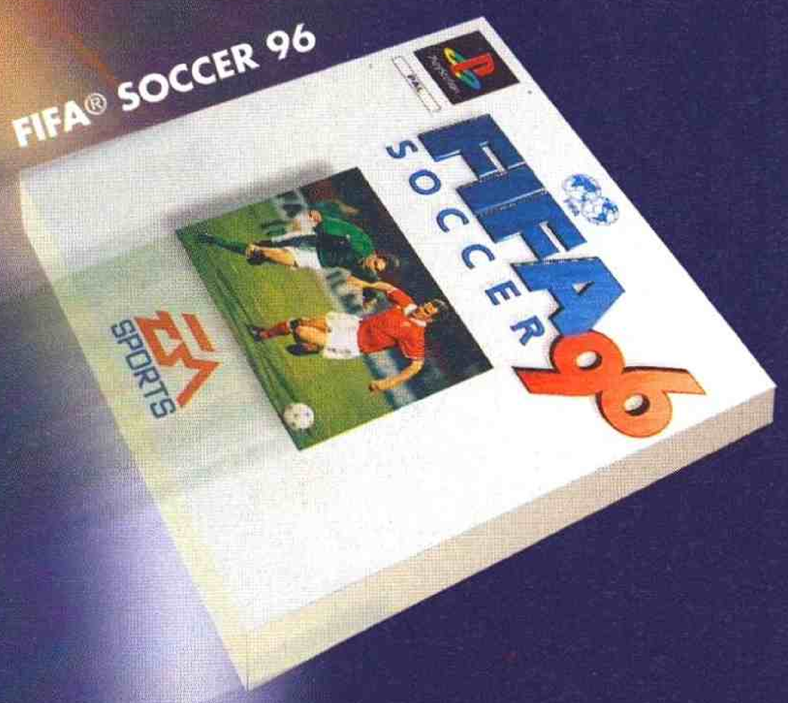
MADDEN NFL® 96

PGA TOUR® 96

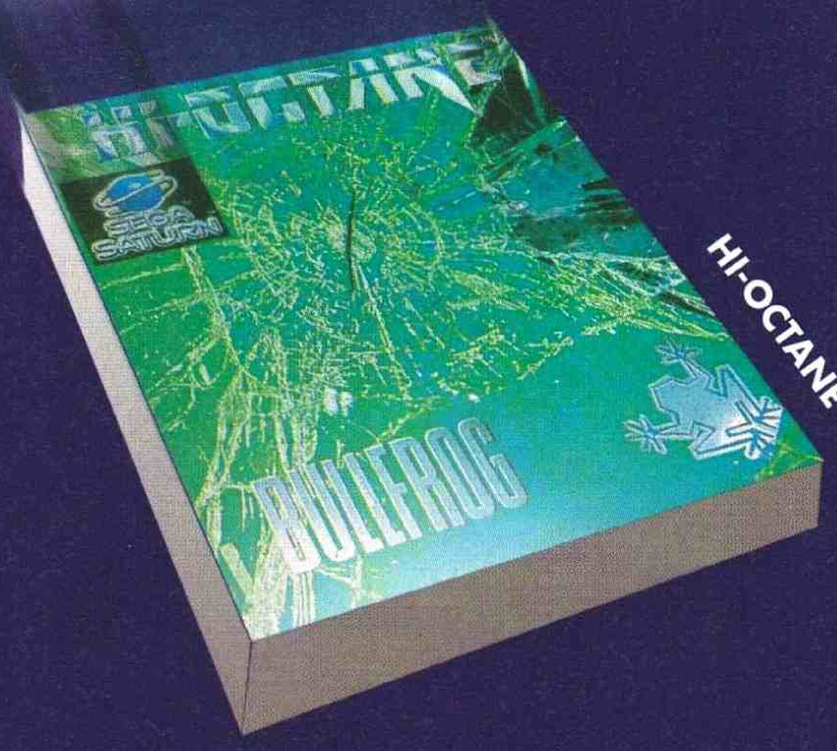


# STATION

**Per giocare alla grande,
eccoli, pronti per le nuove:
Sony Playstation™
e Sega™ Saturn™**




SEGA SATURN

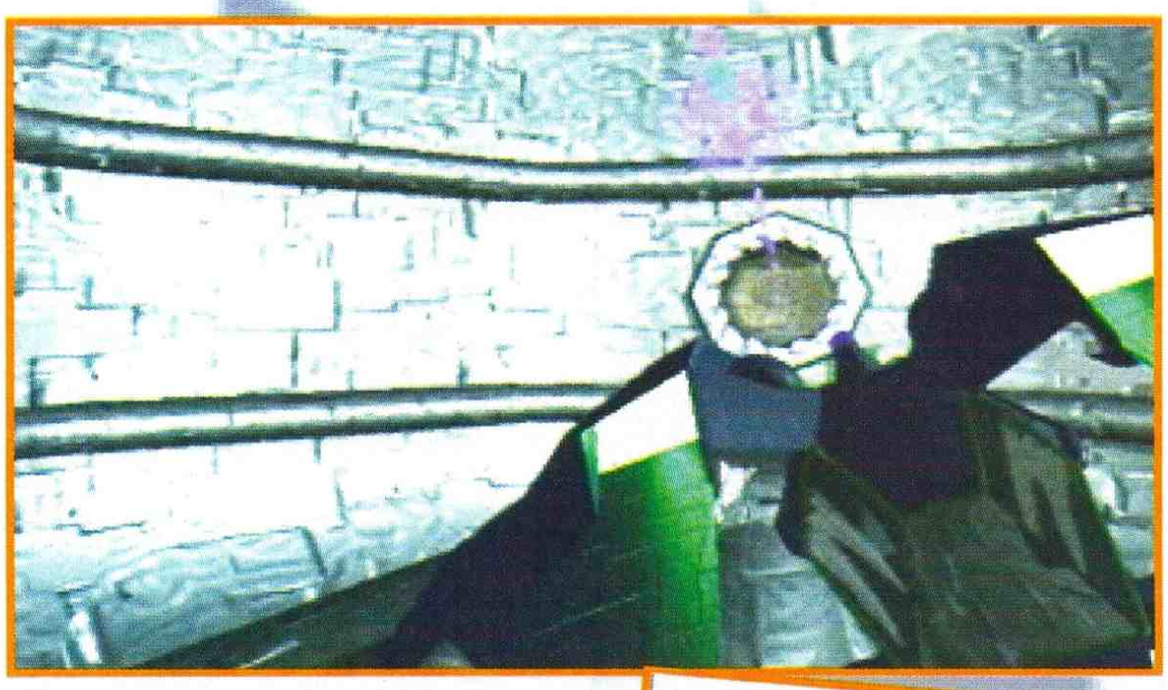



C.T.O. S.p.A. Via Piemonte, 7/F
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel.051/6167711 - Fax051/753418

TUTTI I NOMI, I MARCHI E LE IMMAGINI RIPORTATE APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

# 86

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | 10 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 2 |



Vi ricordate di Wipeout? Sicuramente sì, è stato infatti uno dei giochi più significativi degli ultimi tempi e in un certo senso il titolo più rappresentativo per PlayStation dopo Ridge Racer e Tekken; ad ogni modo, questo Cyber Speed, in un certo senso (non si sa bene quale), presenta molte analogie col bellissimo gioco di corsa sopraccitato.

**I motori sono accesi, la gara sta per cominciare, il semaforo scandisce i secondi (o era l'orologio?) ma state bene attenti, la vostra vita è appesa a un filo... e non sto scherzando!**

# CYBER SPEED

Comunque ragazzi, state calmi, non voglio assolutamente essere frainteso, quindi chiarisco subito la situazione: Cyber Speed non è assolutamente all'altezza di Wipeout; oh, l'ho detto, mi sono finalmente tolto un peso dallo stomaco. Sinceramente non c'è un motivo particolare che mi ha spinto a fare quest'affermazione tanto azzardata, comunque diciamo che a questo titolo della Mindscape mancano sostanzialmente due qualità che invece possiede Wipeout: la prima è che la pista scorre più lentamente; e l'altra è che è semplicemente arrivato dopo, se infatti Cyber Speed fosse stato prodotto prima di Wipeout, sicuramente non sarebbe stato un titolo eccelso, ma indubbiamente più innovativo e poi, senza termini di paragone, probabilmente sarebbe stato vivamente consigliato, in questo modo invece...

La peculiarità principale di questo nuovo titolone per Playstation è che la vostra bella astronavina è appesa a un filo, che scorrerà su un altro filo (detto anche filo di Arianna o, in caso che siate dei matematici, per filo e per segno... uguale?); per capirci meglio, avete presente gli autoscontri dei Luna Park? Bene, non c'entrano assolutamente niente, però, rimanendo nell'ambiente, questo gioco si potrebbe paragonare a quella giostra che gira su se stessa (in effetti ce ne sono poche), massì quella che... vabbè, lasciamo perdere, non ve lo riesco a spiegare; in ogni modo, se proprio ci tenete a capirci qualcosa, compratevi il gioco e capirete subito di cosa sto parlando. Tornando alla grandiosa descrizione di quello che dovrete fare, la vostra astronavuccia sarà sempre vincolata da questo filo, che quindi (se capirete come fare) vi impedirà di andare a sbattere contro i bordi della pista; "Beh, e allora dove sta la difficoltà?" Eh, eh, ma bravo il mio lettore genialoide, complimenti, vedo che fai le affermazioni senza nemmeno aspettare che io mi spieghi, ma bravo, e allora sai cosa facciamo? Tu vieni qui a scrivere e io divento un lettore, così poi vediamo... Salve a tutti ragazzi, mi chiamo Ciuseph e da oggi sostituirò il Raffo nella stesura delle recen... sbram... scusate ragazzi, sono di nuovo il Raffo, si è appena verificato un golpe atto a destabilizzare il potere redazionale; ma ora è tutto tornato alla normalità, a parte la mia sedia che si è accidentalmente rotta contro la schiena del golpista; bene, dove eravamo rimasti? Ne ne ce psicheee (scu-

sate, sto rileggendo velocemente quello che ho scritto perché ho perso il segno); ah sì, ora ci sono, stavamo parlando della vostra navicella che non potrà mai andare a cozzare contro i bordi della pista; la difficoltà quindi, non sarà tanto quella di evitare lo sfracellamento contro il tracciato, bensì di mantenere una buona velocità, in modo da arrivare primi e vivere per sempre felici e contenti. OK, avete ragione, la cosa non sembra molto complicata, ma non appena comincerete a giocare vi renderete conto che il controllo del mezzo risulterà intuitivo come andare a scuola in un giorno in cui avrete cinque compiti in classe; un consiglio, però, ve lo voglio proprio dare: prendete le curve sempre all'interno, in questo modo vedrete che la vostra velocità non subirà grosse variazioni e soprattutto vi eviterà di andare contro i bordi della pista; a questo problema, poi si vanno ad affiancare anche altri fattori decisamente importanti, come per esempio il fatto che gli avversari vi spareranno di continuo (cosa che comunque potrete fare anche voi); e che nelle piste avanzate ci saranno numerosi ostacoli nel bel mezzo del tracciato, che dovrete evitare a costo di perdere il filo del discorso (non so cosa c'entri, ma c'era di mezzo il filo e mi è sembrata una cosa carina).

Le visuali possibili sono sostanzialmente due: quella esterna e quella interna; la visuale esterna (indubbiamente la più comoda), vi permetterà di non rimettere tutto il contenuto del vostro pranzo sul caro Playstation, mentre la visuale dall'interno della navicella ve lo permetterà. Eh sì, perché dovete sapere che non sarà affatto raro girare su voi stessi per superare gli avversari e per evitare gli ostacoli, come non sarà raro affrontare curve mozzafiato e discese vertiginose, quindi, se proprio ci tenete al vostro fisico, utilizzate la visuale esterna.

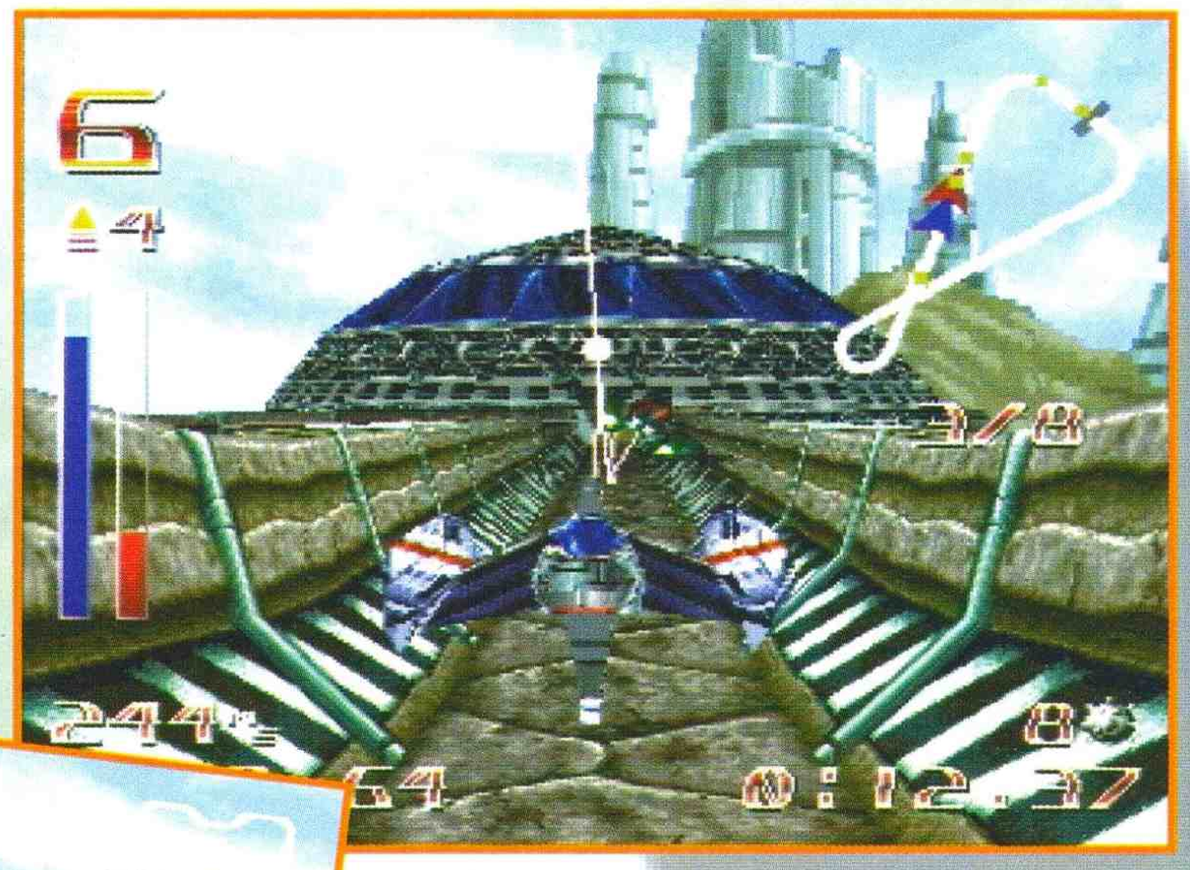
I vari (chiamiamoli così) gadget in vostro possesso non sono molti: disporrete delle solite munizioni solleticanti illimitate, dei soliti missilazzi a ricerca e degli strasoliti turbo che troverete sparsi lungo il percorso. Decisamente accattivanti sono le forme dei veicoli che potrete scegliere, indubbiamente molto aerodinamici e avveniristici, tutti con le loro belle caratteristiche tecniche.

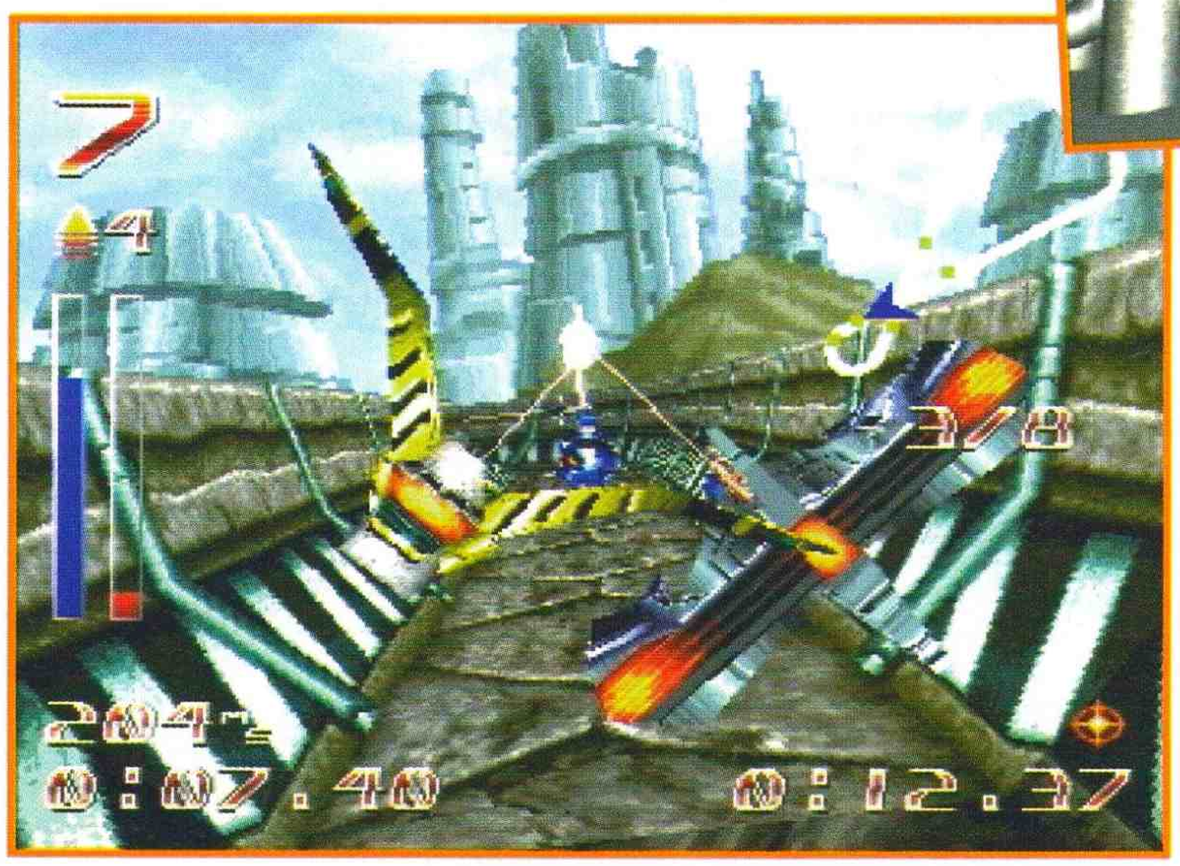
Come già preannunciato la pista non schizza come in Wipeout, ma non subisce mai rallentamenti (sgominato anche il perfido effetto clipping) ed esteticamente fa la sua bella figura; il sonoro tutto sommato segue la grafica, infatti non esalta particolarmente, ma non dispiace a si fa ascoltare grazie alle sue belle musichette avveniristiche e ai suoi effetti piuttosto realistici (dopotutto si parla di CD). Infine la giocabilità, si attesta a livelli medio-alti: dieci piste tutto sommato non sono poche, considerando soprattutto che già alla sesta incontrerete delle grosse difficoltà.

Ultima cosa degna di nota, sono i simpatici intermezzi animati tra una pista e l'altra, che vi racconteranno qualche storiellina davvero divertente, beh non vorrei sembrarvi troppo cattivo, ma personalmente facevo di tutto per vincere soprattutto per vedere cosa sarebbe successo nell'animazione d'intermezzo.

Concludendo, questo Cyber Speed potrebbe rivelarsi un buon acquisto per coloro a cui piace moltissimo il genere, ma che si sono già stufati di giocare a Wipeout (dubito); per gli altri, invece, non posso fare altro che consigliare il capolavoro della Psygnosis.

Raffaele Sogni





| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Ben definita.<br>- Potrebbe schizzare di più. | 85 |
| SONORO<br>+ Nella media.<br>- Appunto. | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>+ Una bella sfida.<br>- Purtroppo c'è di meglio. | 87 |
| LONGEVITÀ<br>+ Dieci piste non sono poche.<br>- Purtroppo c'è chi ne ha di più. | 87 |
| MINDSCAPE | 86 |

| | |
|---|---|
| GIOCATORI: | 1-2 |
| LIVELLI: | 3 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: | 1 |

**Due fuoriserie che tentano di arrivare al traguardo una prima dell'altra, scorrazzando fra tornanti e gallerie... Me lo volete dire che cavolo c'entrano col titolo del gioco?...**

# KING THE SPIRITS

Che, a voler vedere, sarebbe anche grammaticalmente scorretto: da quel che ne so equivarrebbe a scrivere "Re gli Spiriti", alla faccia delle preposizioni articolate! Chissà se la Pinto de Paoli ha intenzione di farsi un viaggetto in Giappone per bacchettare un po' anche gli autori di un simile misfatto, lasciando finalmente in pace i poveri lettori/scrittori consolemaniaci... Visto che non è il mio campo comunque, e che non è certo il caso di mettersi a fare lezioni di inglese su una rivista che con l'argomento scuola non ha molto a che vedere, lasciamo perdere e torniamo al discorso principale che ovviamente riguarda il nuovo giochillo targato Atlus: si tratta in sostanza di far girare un motore molto, ma molto velocemente, schiacciando un pulsante sul joypad e vincendo in tal modo una gara contro un singolo concorrente (CPU o umano che sia); fuori dal motore poi ci sarebbe anche una roba che mi pare sia la carrozzeria, con sotto quattro ruote che devono essere girate un po' a destra e un po' a sinistra per non andare a sfracellarsi contro delle pareti di roccia. Dopo questa esauriente spiegazione sulla dinamica del gioco mi sento di passare a farsi in accelerazione pura, con una conseguente sensazione di varietà per nulla malvagia. Interessante anche il meccanismo che dovrebbe permettere di completare il gioco: ognuno dei tre tracciati va percorso ben dodici volte, vincendo ora contro una, ora contro l'altra auto avversaria, mentre ho apprezzato moltissimo i profili delle piste, che si snodano per la maggior parte su strade di montagna: le continue pendenze unite a una serie di curve e tornanti caratteristici del luogo di svolgimento delle gare si alternano ad alcuni pseudo-rettilinei si consenta ora di passare al lato tecnico del discorso, forse un po' più interessante: King the Spirits si presenta come un gioco che resta nella media delle miriadi di produzioni videoludiche del genere, non tanto per una diffusa inconsistenza di tutti quegli elementi che lo compongono, quanto per una sorta di equilibrio fra trovate ottime da una parte e pessime dall'altra. In particolare, personal-

©ATLUS/CAVE 1995

versaria, di notte piuttosto che no, al contrario o magari partendo da un check point sempre diverso, il tutto a discrezione della CPU... Nella seconda pista è addirittura possibile correre in senso inverso all'avversario, grazie a una serie di biforcazioni che permettono sempre e comunque di seguire il giusto senso di marcia,

pur sboccando su alcuni tratti del circuito che il giro prima si erano magari fatti al "contrario" (credevo di averle viste tutte, ma questa...). Geniale infine l'idea del cambio, automatico o manuale, da settare proprio come le due viste della macchina: in entrambi i casi si può passare da una modalità all'altra in real time, proprio mentre si corre; non sarà certo una novità quella delle visuali, ma la storia delle marce mi ha invece abbastanza colpito. E ora, come dice un noto proverbio (prima il piacere, poi, eventualmente, in seconda istanza, il dovere) andiamo a scoprire i "lati oscuri" che declassano King the Spirits dal rango di giocone a quello di bidone (no dai, non è così brutto, volevo solo fare la rima): per prima cosa la grafica, davvero un po' troppo nuda e cruda, con texture sullo scarso andante e una quantità di poligoni su schermo non elevatissima; poi la difficoltà di gioco, che varia da infantile ai primi tre-quattro "gradi" di una data pista per divenire impossibile a mano a mano che ci si avvicina al dodicesimo, con l'auto avversaria decisamente più veloce della vostra... Tutto questo si rivela abbastanza scoraggiante, anche perché, e qui mi collego al difetto più grande, delle sei macchine disponibili solo un paio si riescono a manovrare in maniera decente; poco conta la sezione dei cambiamenti (gomme, freni, sospensioni e volendo anche colore), finire il gioco si rivela comunque un lavoro da cheat mode, sempre sperando che ce ne siano. La parte sonora che fa da contorno alle gare è, tanto per saltare di palo in palo, bellissima per quel che riguarda le musiche e oscena su effetti e sul poco parlato digitalizzato che si riesce a decifrare, mentre a proposito di longevità il discorso non cambia più di tanto: la soluzione ideale sarebbe di chiedere al vostro negoziante di fiducia uno sconto della metà, per acquistare solo la parte del gioco che vi interessa, anche se quando ci ho provato io mi ha risposto qualcosa che non sono riuscito a capire e se n'è andato nel retrobottega... Mah!

Mr. Tao

**MA** Devo dirlo? Vedendo la confezione del gioco (solo quella) subito dopo aver visto Sega Rally ho pensato, vabbè è una cavolata, facciamolo sparire. Peggio ancora, la prima cosa che faccio è provare la modalità a due giocatori, che viene presentata con una grafica tutto sommato modesta e un quoziente scomodità abbastanza elevato con lo split screen verticale (che è opzionale, ma dato che io e Mirko siam due bambini furbi abbiamo subito optato per quello peggiore dimostrando una notevole sagacia). Una volta abbandonato il CD, ho dovuto compiere un grande sforzo per ripescarlo e provare effettivamente a giocarci e, sorpresa sorpresa, ho scoperto che in fondo non era malaccio. Certo, le macchine non si movevano come se corressero sull'olio come fanno in Sega Rally, e quindi mi è sembrato che avessero lo sterzo rigido, ma la giocabilità era tutto sommato buona, la varietà notevole e la veste grafica tutto sommato dignitosa. Se fossi in voi, lo terrei in considerazione come eventuale possibilità nel caso vi servisse un altro gioco di guida.

**SATURN**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ interessanti le prospettive<br>- poco particolareggiata | 82 |
| SONORO<br>+ splendidi temi musicali...<br>- ... E basta | 87 |
| GIOCABILITÀ<br>- scarso il controllo delle auto<br>+ non velocissimo, ma veloce sì | 78 |
| LONGEVITÀ<br>+ livelli di difficoltà a iosa...<br>- ... Alcuni impossibili | 79 |
| ATLUS | 80 |

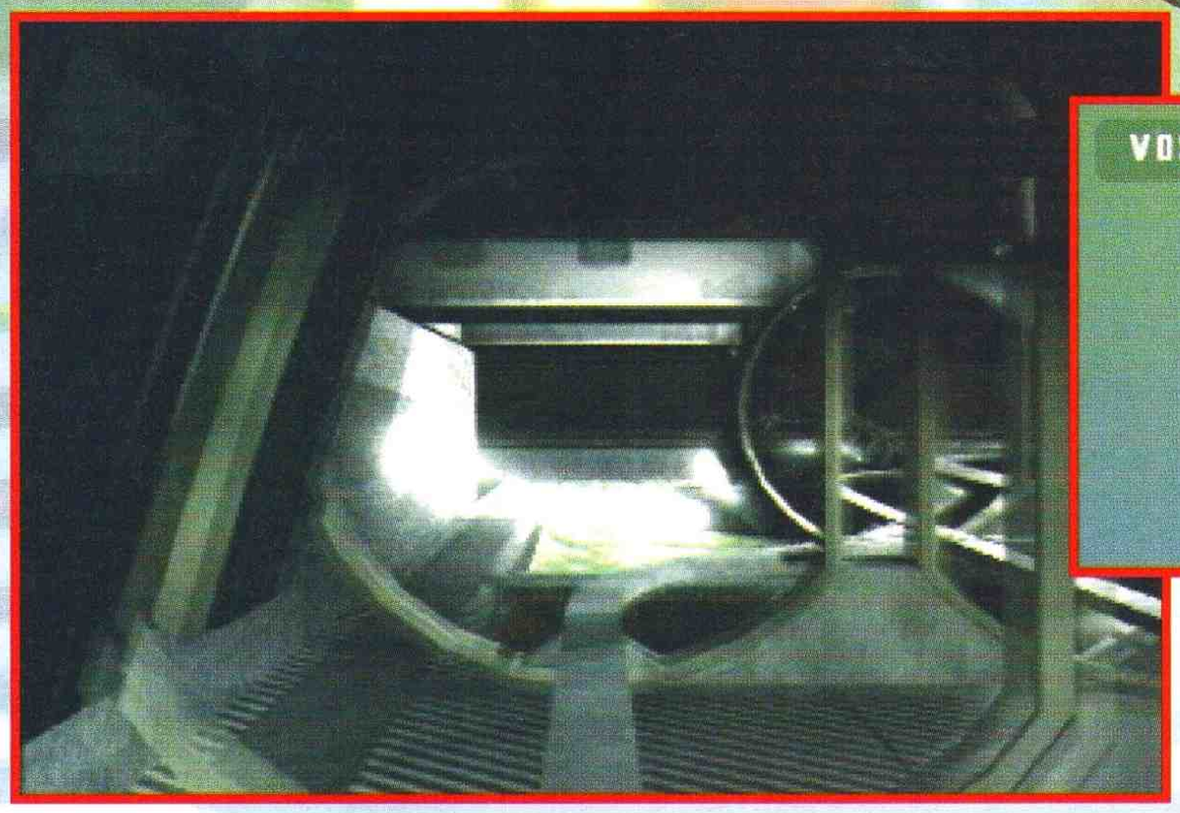
# 72

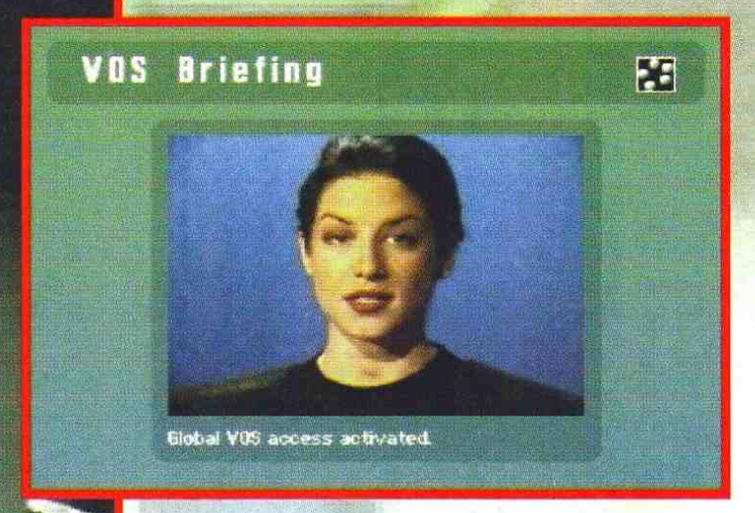
# DEFCON 5

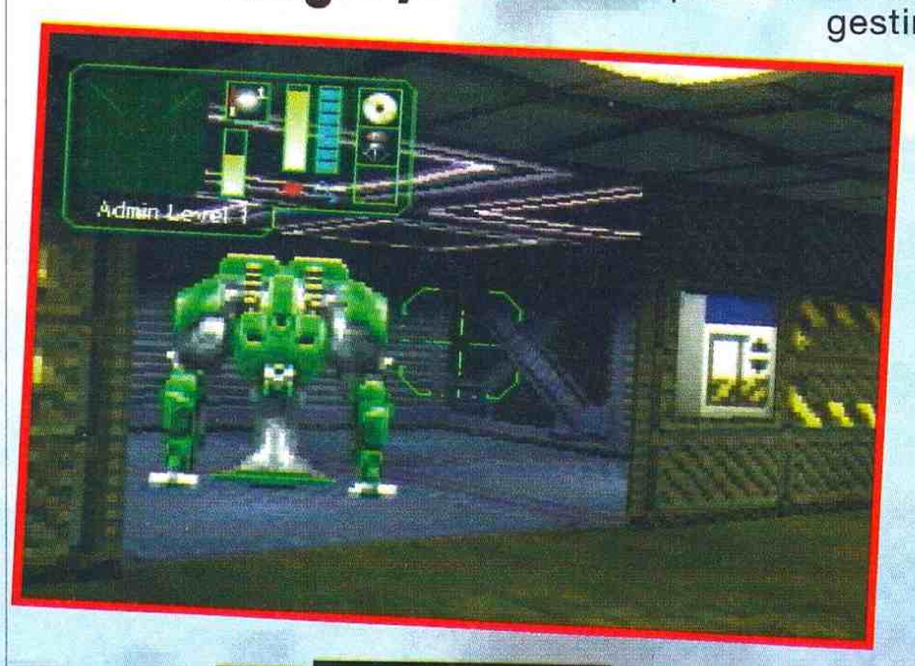
**GIOCATORI: 1**
**LIVELLI: 1**
**LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 1**

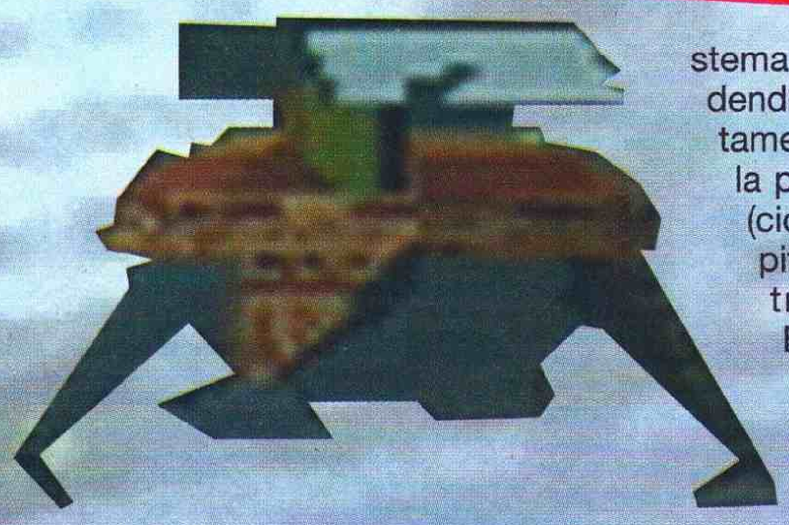
**Immaginatevi soli, abbandonati in una base spaziale invasa da mostri verdi e bluastri, con poco ossigeno e senza possibilità di fuga: scommetto che come inizio di giornata avete visto di meglio, vero?**

C'è chi dice che la tecnologia non potrà mai sostituire l'operato dell'uomo, mentre altri affermano esattamente il contrario: il lavoro di moltissime persone sarà presto svolto da una sola, con l'ausilio di potenti mezzi info-meccanizzati... Quanto ci sarà di vero in ognuna delle due affermazioni? Evidentemente questo dilemma deve aver tormentato parecchio qualche cervellone della Millennium, la casa che per prima ha sviluppato il concept di Defcon 5 per PC: si tratta in sostanza di gestire una gigantesca base spaziale (particolarmente per quel che riguarda i sistemi di difesa), cosa abbastanza semplice se si considera che tutte le operazioni che prima erano effettuate da tizi in carne e ossa ora sono passate a un sistema computerizzato, rendendo la stazione completamente deserta... A parte la presenza di un tecnico (cioè voi) che ha il compito di tenere sotto controllo la situazione. Ebbene, dove sta il problema? E' molto semplice: nonostante questo lavoretto vi fosse stato prospettato come una passeggiata, il licenziamento in tronco di tutti quelli che erano lì prima di voi non ha mancato di sortire i suoi effetti, specialmente presso i dipendenti della Tyron Weapons (la società che aveva in appalto i sistemi di difesa); questa organizzazione ha ben pensato, per far riassumere i suoi "impiegati", di dimostrare alla concorrenza la scarsa efficienza del nuovo metodo di lavoro: ecco perché all'improvviso vi troverete attaccati da forze aliene, che oltre a semplici incursioni aeree infiltreranno nella base dei robot per farvi fuori... Il tutto di comune accordo con la Tyron, della quale voi, oltre a difendervi e contrattaccare, dovrete dimostrare le responsabilità di tutto ciò che sta accadendo (sempre che riusciate a rimanere vivi abbastanza per andare a raccontarlo in giro). Per fare tutto ciò non avrete altre armi che il sistema informatico della stazione spaziale, dal quale potrete comandare i vari droidi da combattimento e quelli

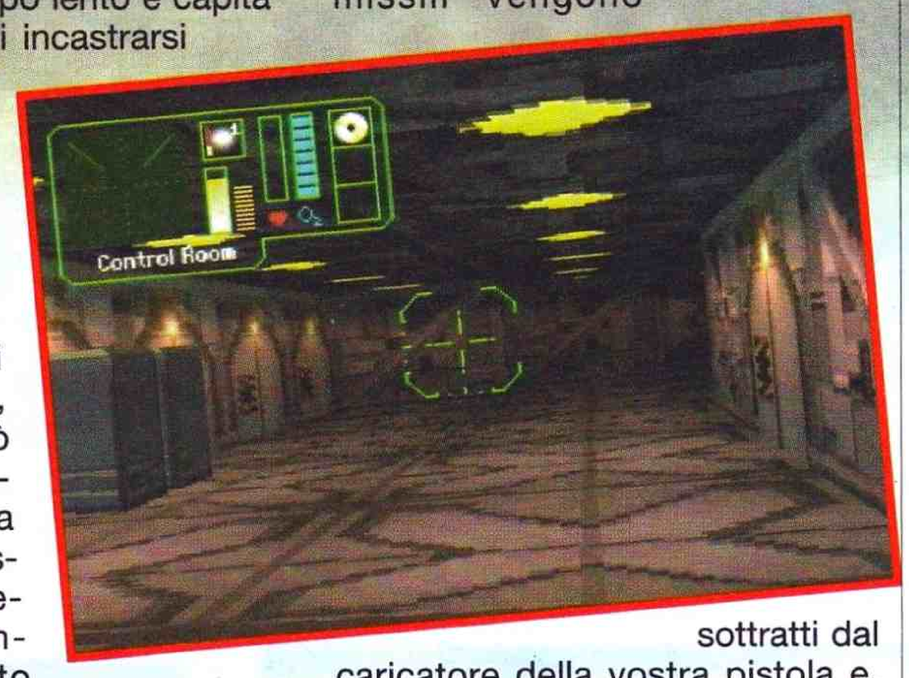


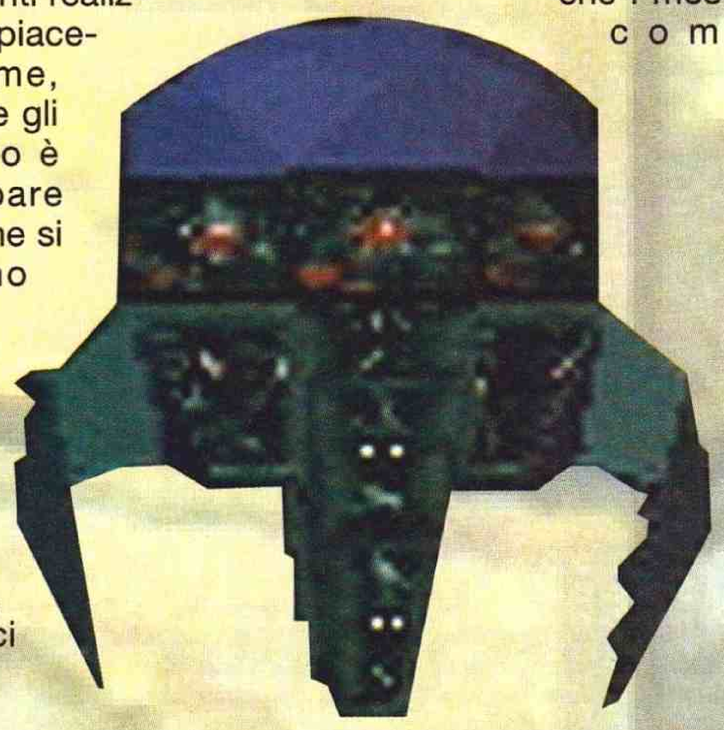




da esplorazione; dovrete tenere a bada gli invasori finché la nave spedita dai vostri "capoccia" non arriverà a riprendervi per riportarvi indietro, resistendo il più tempo possibile alfine di salvaguardare la vostra esistenza. Per muovervi all'interno della base vi occorrerà sfruttare tutta una serie di ascensori, che si riveleranno abbastanza utili in quanto non potrete fermarvi più di tanto su ognuno dei livelli della stazione: i robottoni incaricati di uccidervi (degli strani incroci fra lucertole giganti e armature alla Robocop) si faranno sempre più numerosi, costringendovi ben presto alla fuga come unica possibilità di salvezza. Sparsi qua e là troverete anche dei codici di accesso per i sistemi ausiliari della poco ospitale struttura, dei kit medici e diversi caricatori per la vostra pistola, unico sistema per tenere a bada i mostrilli sulle distanze ravvicinate; potrete poi, collegandovi a uno qualsiasi fra i terminali della base, lanciare messaggi di aiuto, esaminare documenti, progetti, piani e così via, risolvendo poco alla volta anche la parte "giallistica" della missione. Ah dimenticavo, c'è anche una sezione shoot 'em up: dalle torrette esterne potrete mitragliare le astronavi che stanno gironzolando sulla vostra cocuzza, anche se di quest'ultima opzione non ho poi capito l'effettiva utilità... Boh! In ogni caso andiamo avanti visto che qui lo spazio comincia a stringere, e magari vorrei anche farvi sapere perché questo gioco non mi è piaciuto neanche un po', nonostante tutta la carne al fuoco; allora, graficamente ho apprezzato solo i filmati (e già ho detto tutto), visto che il resto è abbastanza grossolano: stanze completamente spoglie, pareti e mostri con cubettoni pixellosi ovunque, ambienti realizzati in serie e un poco piacevole senso di piattume, sempre presente durante gli spostamenti. Il sonoro è passabile, anche se pare strano sentire le porte che si aprono e si chiudono quando ancora la stazione non è stata invasa dai cattivi (e va beh...), mentre le musiche non le ho apprezzate pienamente, forse perché proprio non ce le hanno messe. Con la giocabilità non ci siamo, nonostante la coinvolgente visuale alla Doom il personaggio è un po' troppo lento e capita troppo spesso di incastrarsi fra ostacoli "invisibili"; il controllo non è dei più felici, dato che i classici spostamenti laterali possono essere effettuati soltanto a scatti, inoltre non si può alzare e abbassare la testa... Ma la cosa che in assoluto mi ha negativamente influenzato è stato l'elemento sfida, per diversi motivi che vi vado velocemente a illustrare: innanzitutto manca la mappa del livello su cui ci si trova, con conseguente perdita dell'orientamento più e più volte, poi capita che i mostri commessi dal caricatore della vostra pistola e, dulcis in fundo, è praticamente impossibile capire come utilizzare i computer in modo efficiente. Il tutto si riduce quindi a un noioso spara e fuggi, frammisto a qualche timido tentativo di "interpretazione telematica"... Troppe buone intenzioni buttate al vento insomma, ed è questo che maggiormente dispiace in un titolo che prometteva davvero bene sul versante "multi-giocabilità".





**ALEX** Effettivamente l'idea che sta dietro a questo gioco non è poi così malvagia, l'unico neo è il modo in cui è stata sfruttata. Dal punto di vista tecnico il titolo non è nulla di eccezionale: grafica abbastanza scarna che diventa bruttina in alcune situazioni e sonoro limitato. Le note dolenti si trovano però in giocabilità e longevità: la mancanza di una mappa è forse la mancanza più grossa in questo gioco e vi costringe a girare per periodi apparentemente interminabili mentre la base viene invasa dagli alieni, rendendo così piuttosto frustrante e quindi di vita breve la partita. Una buona idea e una realizzazione che lascia dei dubbi.

| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ bellini i filmati...<br>- ... E solo quelli | 70 |
| SONORO<br>+ effetti d'atmosfera<br>- niente musica durante il gioco | 75 |
| GIOCABILITÀ<br>- lento e limitato il personaggio<br>- impossibile orientarsi | 72 |
| LONGEVITÀ<br>- noioso quasi subito | 68 |
| SONY/PSYGNOSIS | 72 |

EA SPORTS™

UNA GARANZIA

# AGGREDISCI IL CAMPO

*OLTRE 4000 CALCIATORI DA TUTTO IL MONDO*

*12 CAMPIONATI INTERNAZIONALI TRA CUI QUELLO ITALIANO*

*GIOCATORI REALIZZATI E ANIMATI CON STAZIONI GRAFICHE SILICON GRAPHICS*

*NUOVI METODI DI CONTROLLO DEI GIOCATORI*

*NUOVI SETTAGGI DI GIOCO MODIFICABILI IN QUALSIASI MOMENTO*

*TUTTO QUELLO CHE VEDETE IN UN VERO CAMPO DA CALCIO SULLA VOSTRA CONSOLE*

**ATTENZIONE !**

**GRANDI SORPRESE TI ASPETTANO CON QUESTO PRODOTTO E A SPORTS PUOI VINCERE**

**FANTASTICI PREMI !**

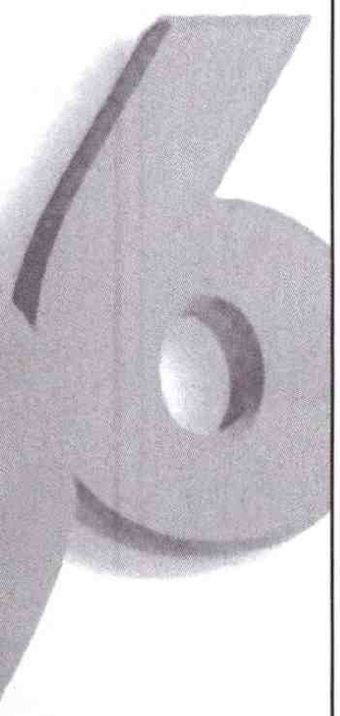
**COME? CHIEDI AL TUO RIVENDITORE.**

**MEGA DRIVE**
**L. 139.900**

**SUPER NINTENDO**
**L. 149.900**

FIFA

# FIFA 96
## SOCCER



EA SPORTS™

EA SPORTS AND THE EA SPORTS LOGO ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS.

CADARIO

**LA NUOVA GENERAZIONE DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE**

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

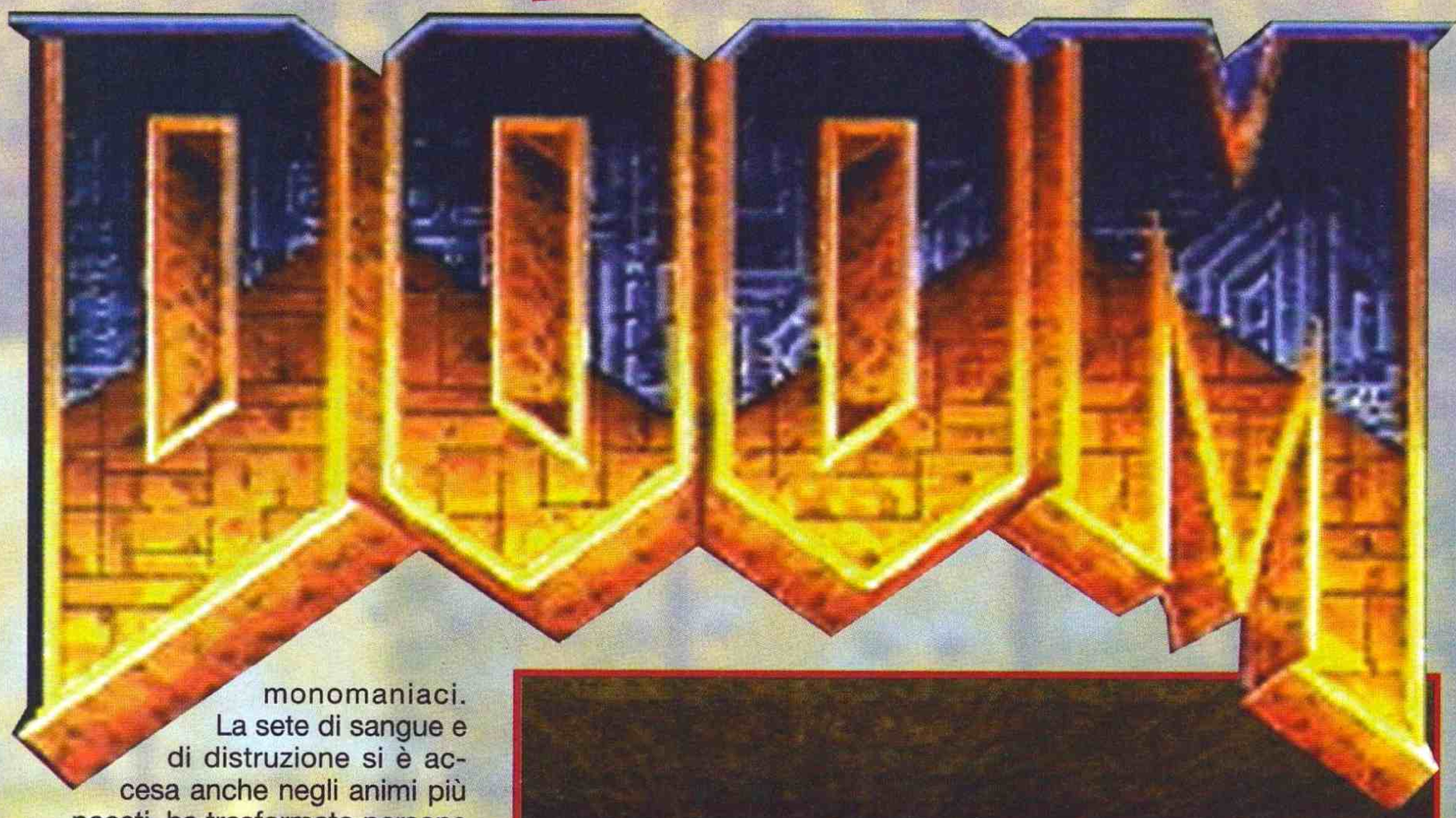
NUMERO VERDE 167-821177

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 5 |

## In principio era il vuoto. Poi venne Doom...

Ammettiamolo ragazzi: Doom ha scritto un pezzetto di storia dei videogiochi. Davanti a Doom ragazzi e uomini di tutte le età sono stati incapaci di resistere, hanno trascurato studio e lavoro (chi ha la possibilità di giocare a Doom ha trascorso almeno una notte intera incollato davanti al monitor), sono diventati

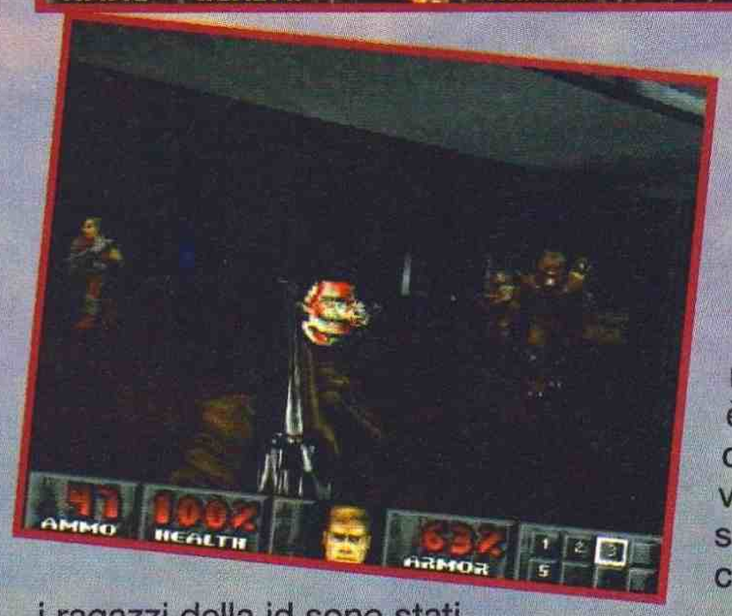
spettacolare. Hanno reso possibile rendere con una grafica estremamente curata e particolareggiata quello che, soltanto pochi anni fa, era possibile fare al massimo con dei poligoni assolutamente spogli (andava bene quando erano a colori!). E come sono riusciti a fare questo? Semplice, hanno convinto il computer a ge-




monomaniaci. La sete di sangue e di distruzione si è accesa anche negli animi più pacati, ha trasformato persone gentili in veri e propri massacratori, che si gettano nella mischia urlando per la gioia. Doom è il mi-

glior gioco apparso su uno schermo negli ultimi anni (su questo forse qualcuno potrà obiettare; diciamo allora che lo è secondo me)(diciamolo pure. NdAlex).

Ma cosa rende questo gioco così spettacolare, così incredibilmente coinvolgente, così difficile da abbandonare anche dopo intere settimane di partite continue? I fattori che hanno decretato il successo di Doom sono molteplici, come accade sempre con i grandi capolavori, ma sicuramente è possibile identificarne alcuni di particolarmente rilevanti. Innanzitutto i geniacci della id Software hanno creato un engine (ovvero un programma di base per fare girare il gioco) veramente stire normalmente la grafica poligonale e, quindi, hanno attaccato la vera grafica sulle facciate dei poligoni (va bene, è una spiegazione un po' all'acqua di rose, ma è giusto per fare capire la meccanica). Così Doom è diventato quanto di più simile alla realtà virtuale si sia mai visto su un computer da casa. La velocità e l'accuratezza della grafica hanno reso possibile la realizzazione di sequenze quasi da film, capaci di dare un senso di realismo assolutamente spettacolare. E a questo




siasi cosa (il che accade molto spesso), trappole e porte segrete, il tutto condito da un cielo assolutamente rosso sangue e perennemente nuvoloso. L'obiettivo del gioco è quello di fermare l'armata di demoni, e il modo per riuscirci è semplice: fare in modo che, qualora il passaggio dovesse veramente aprirsi, non sia rimasto più alcun demone capace di varcare la soglia. Insomma, distruzione completa e totale, devastazione di tutto e tutti, massacro a piene mani di mostri e demoni. Come nella maggior parte dei giochi nei quali è possibile sparare, anche in Doom esiste la possibilità di trovare armi più potenti (si comincia con una semplice pistola), ma come per tutto il resto anche la ricerca di nuove armi viene vissuta con la partecipazione più totale. I veri giocatori di Doom sono capaci di riconoscere un'arma sentendone il rumore da lontano, e gioiscono nello scoprire un fucile a canne mozze (la vera e definitiva essenza del gioco!) o persino delle semplici munizioni (mai abbastanza!).

Per quasi due anni i possessori di PC hanno potuto sventagliare la propria supremazia proprio in virtù di giochi come Doom (sulla cui falsariga sono nate decine di titoli), ma oggi finalmente questo grandissimo capolavoro è disponibile anche in versione PlayStation, e per di più raccoglie in uno stesso CD sia il primo Doom che il secondo, Doom 2, ancora più cattivo e devastante.

Il gioco, ormai lo avrete capito, è assolutamente fantastico e imperdibile. Grafica, giocabilità, longevità... tutto partecipa nel fare di Doom un capolavoro totale, senza riserve, dal quale non riuscirete a staccarvi prima di averlo finito almeno un paio di volte - e non è facile! La versione per PlayStation non ha niente da invidiare a quella ormai leggendaria per PC dal punto di vista della grafica, anzi, vanta una velocità ancora superiore (preparate le pastiglie per il mal di mare). L'unica pecca è l'impossibilità di salvare durante le partite, prima di arrivare alla fine di un livello, ma questa potrebbe rivelarsi anche una nota positiva, aumentando ulteriormente la partecipazione e la tensione (ma forse anche la difficoltà, a livelli un po' eccessivi).

Se state ancora leggendo vuol dire che non mi sono espresso bene; se invece avete lasciato questa recensione già da qualche riga e state correndo verso il negozio di software più vicino, allora siete sulla strada giusta!

Andrea Fattori

i ragazzi della id sono stati capaci di affiancare una grafica curatissima, assolutamente spettacolare e, soprattutto, di atmosfera. Già, perché l'atmosfera è il secondo grande punto di forza di questo titolo: un'atmosfera assolutamente palpabile, capace di calarvi completamente nel gioco. Non ci credete? Beh, nessun giocatore di Doom potrà negare di avere sporto in avanti la testa, giocando, nella speranza di vedere dietro un angolo, o di avere scansato, con il proprio corpo, un colpo improvviso. Insomma, già dopo pochi minuti di gioco si viene catapultati in maniera totale all'interno del gioco, si diviene partecipi dell'azione come in nessun altra simulazione per computer, si vive in prima persona Doom.

Il primo episodio di Doom, apparso ormai più di due anni fa, catapultava il giocatore all'interno di un vero e proprio inferno, i cui demoni erano riusciti a trovare un passaggio per arrivare sulla Terra. Il mondo in cui l'avventura ha luogo è assolutamente da incubo, con ambienti bui e claustrofobici, aperture nascoste dalle quali può sbucare qual-

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ assolutamente spettacolare<br>+ velocissima | 94 |
| **SONORO**<br>+ grandissime musiche<br>+ effetti da brivido | 96 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ troppo coinvolgente<br>+ assolutamente frenetico | 96 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ provate a staccarvene...<br>+ Doom e Doom 2 in un'unica botta | 98 |
| **ID SOFTWARE** | 95 |

# CONSOLE

NEWEL® srl
computers e videogames

**Milano - Via Mac Mahon, 75**

**Tel. 02/39260744**
**Tel.Ordinazioni 02/33000036**
**Fax. 02/33000035**

# RAYMAN

92

| | |
|---|---|
| GIOCATORI: | 1 |
| LIVELLI: | 68 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: | 1 |

**Premesso che il protagonista si chiama Rayman, e che deve liberare i piccoli elettroni per recuperare il grande atomo, me lo volete spiegare perché cavolo assomiglia tanto a una melanzana?**

Guarda guarda chi si rivede! Dopo la sua comparsa su Playstation, il simpatico uomo raggio/ortaggio è arrivato in dirittura d'arrivo anche per i possessori di Saturn, mantenendo in tutto e per tutto gli elementi che già ne avevano fatto un grande gioco per PS-X... Grafica fiabesca e incredibile sonoro, giocabilità ottimale e sfida a buonissimi livelli sono rimasti pressoché inalterati nel passaggio da console a console, con differenze minime per la qualità dei filmati (su Playstation sono sempre un pochino più nitidi) e qualche effetto visivo in più a favore invece della console di casa Sega; a parte questo le due versioni del gioco sono praticamente identiche, come identica ne è rimasta la dinamica: il prode e coraggioso Rayman verrà quindi ancora una volta lanciato all'attacco dalla fata Betilla, alfine di liberare tutti i piccoli electoons sparsi per la miriade di livelli del gioco; col passare degli schemi superati, al nostro eroe saranno concessi vari poteri (alcuni permanenti, altri temporanei) come il pugno ammazzacattivi, la mano acchiappa oggetti, i capelli a elicottero, la corsa e così via, per consentirgli il superamento degli ostacoli più difficili e la neutralizzazione dei nemici più luridi, sebbene realizzati in maniera ineccepibile. Rayman potrà anche usufruire di ricariche energetiche, power-up e bonus stage sparsi qua e là, incrementando così il suo numero di vite e la quantità di energia, terminata la quale si scomporrà in tanti piccoli elettroni (e ridagli - ma allora perché è una melanzana? Chi lo sa me lo venga a dire e vincerà un viaggio in America, tutto compreso per sette giorni, per zero persone)... Se sarà poi così bravo da giungere allo scontro finale con Mr. Dark, riuscendo anche a sconfiggerlo, restituirà la pace al suo regno, recuperando il grande protone rubato dall'oscuro personaggio e rimettendogli attorno tutti gli electoons liberati nel corso dell'avventura. Contro ogni legge fisica dunque (un solo protone con intorno decine di elettroni? C'è qualcosa che non va...), ma composto da varietà e vastità di livelli tali da far impallidire buona parte degli ultimi platform in circolazione, Rayman si riconferma come un ottimo titolo, ricco di tutti quegli elementi che per il momento, e a mio esclusivo e personalissimo parere, ne fanno il miglior gioco a piattaforme mai visto sulle nuove console a 32 bit.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo



| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ben colorata e fluidissima<br>+ sprite animati alla grande | 95 |
| SONORO<br>+ alcuni brani sono memorabili<br>+ effetti da cartone animato | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ facile fin dall'inizio<br>+ ottima l'idea delle abilità | 91 |
| LONGEVITÀ<br>+ numero di livelli spropositato...<br>+ ... Ma ci sono salvataggi e password | 90 |
| UBI SOFT | 92 |

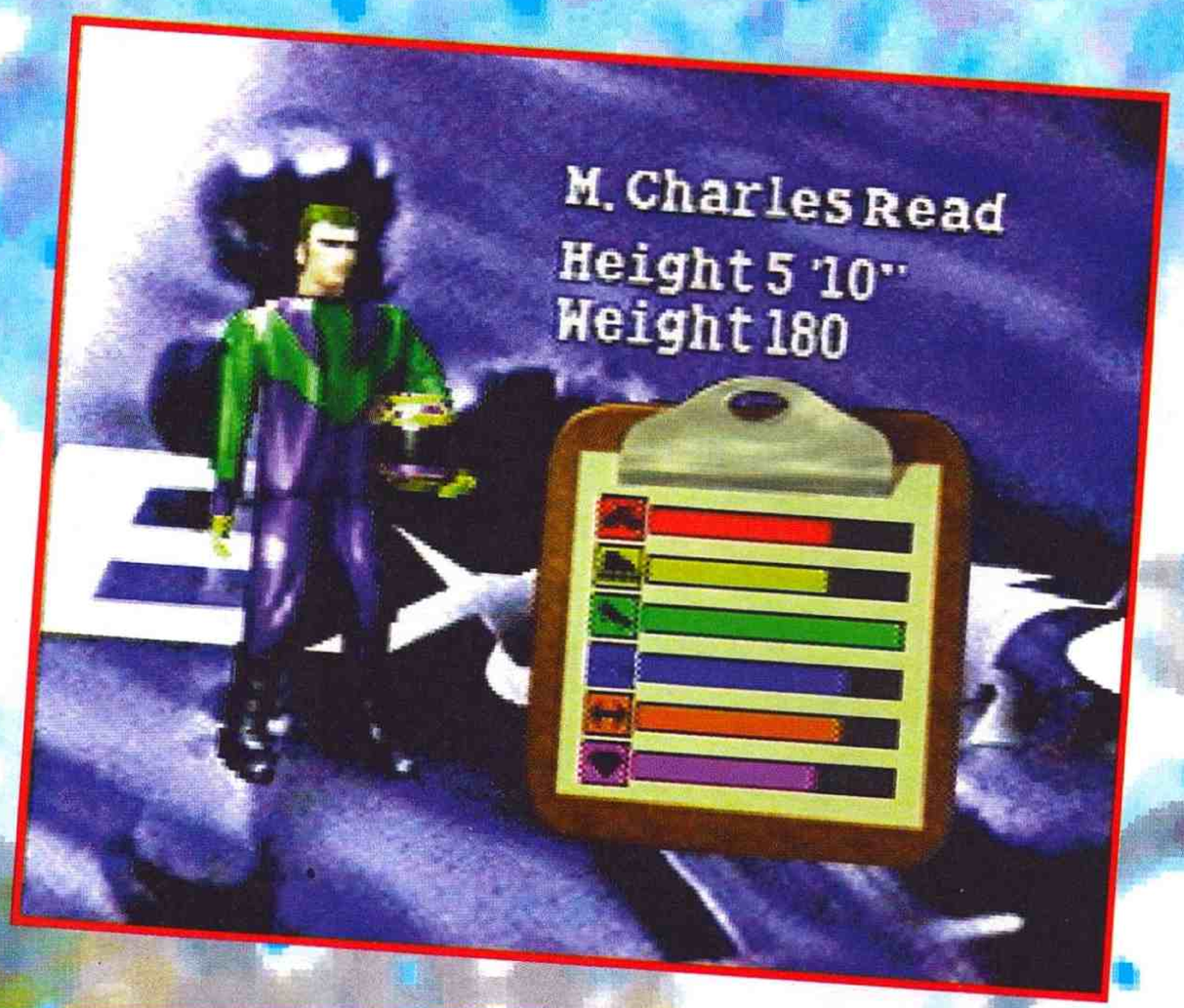
# EXTREME GAMES

**84**

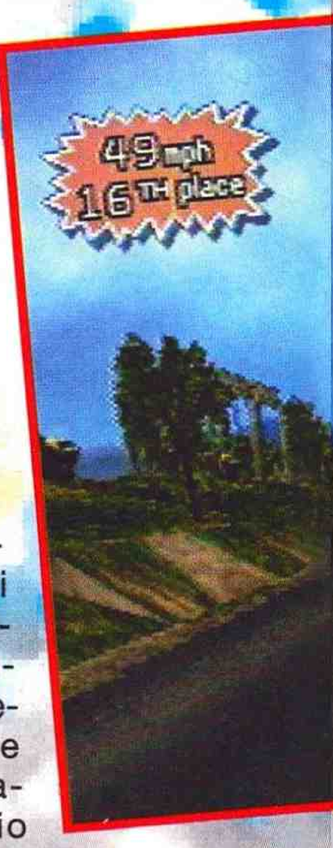
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 - 2 |
| LIVELLI | 5 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 4 |

**"Allora, il pugno di ferro ce l'ho, la catena la lascio a casa che pesa troppo, i parastinchi sono a posto, le scarpe chiodate me le sono messe e il casco l'ho preso: mi sembra che non manchi niente... Mamma!... Mamma, guarda che io vado a fare un giro in bici, capito? Ci vediamo stasera!"**

La prima cosa che mi è tornata in mente, non appena ho messo le mani su questo Extreme Games, sono state le domeniche della mia (ormai quasi trascorsa) giovinezza: sveglia alle otto e mezza di mattina, preparativi vari per sistemare le biciclette mie e dei miei compagni di viaggio e finalmente, in preda alla spensieratezza più totale, la partenza per qualche parco alberato del circondario. Purtroppo il passare degli anni, l'aumentare della pigrizia ma soprattutto le ore trascorse in piedi al sabato notte, mi hanno forzatamente costretto ad abbandonare questa sana abitudine, della quale ho però sempre conservato un ricordo tutto sommato piacevole. E' così che, nell'accingermi a fare le prime partite



a questo titolo in un misto fra gioia e nostalgia, mi sono subito accorto che c'era qualcosa che non andava: io mi ero psicologicamente preparato a una bella corsetta fra amici, all'insegna dello scambio delle borracce e del mutuo soccorso in caso di accidentali cadute... Non vi dico dunque il trauma quando mi sono reso conto che, dopo le prime pedalate, chiunque mi si avvicinasse tentava immancabilmente di farmi volare per terra a furia di calci e gomitate; è stato a quel punto che ho cominciato a comprendere il vero spirito del gioco, rimpiazzando le mie velleità alla De Coubertin con dell'autentico spirito combattivo, di quelli alla Street Fighter per intenderci. Ebbene sì, come molti fra voi avranno già capito questo titolo si rifà direttamente a quel concentrato di violenza che era Road Rash, aumentandone per quanto possibile il principio per cui "chi non mena non vince": se nel primo caso bastava infatti tirare la propria moto al massimo, evitando magari il contatto con gli altri corridori per riuscire a piazzarsi bene, in Extreme Games è assolutamente obbligatorio lasciarsi dietro un groviglio di corpi, manubri e rotelle per ottenere lo stesso risultato; questo perché gli avversari vengono incontrati molto frequentemente, e tra il



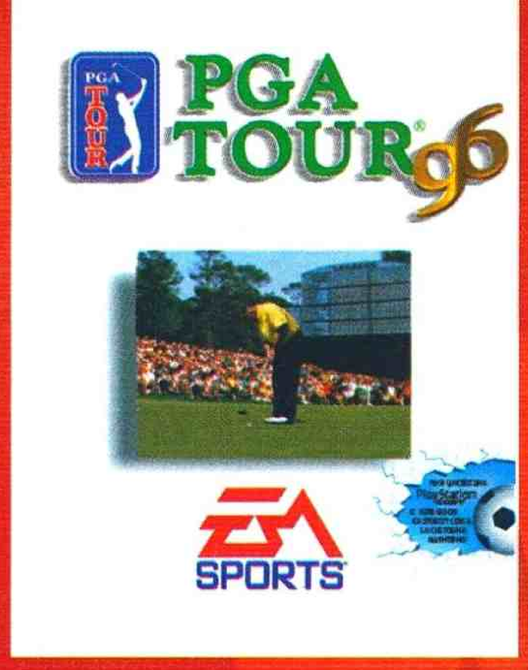
vostro corridore e gli altri non c'è poi una gran differenza di velocità... Basta poi cadere due o tre volte per giocarsi la prima posizione, e siccome questo discorso vale per tutti è un sacrosanto diritto (oltre che una necessità non indifferente) prendere a mazzate tutti quelli che si incontrano sulla propria strada. Un'altra novità non da poco è anche data dal poter scegliere che mezzo usare per correre: mountain bike, skateboard, pattini o street luge (una sorta di tavola a rotelle sulla quale starsene sdraiati); ogni veicolo ha caratteristiche proprie e differenti potenzialità, così come il pilota da scegliere può essere un mago con la bici, ma uno schettinatore appena sufficiente. E' anche possibile decidere su cosa debbano correre gli avversari, se per esempio volete la vita facile non vi resta che tenere la mountain bike per voi e permettere agli altri di usare solo gli skate, tanto per capirci... Questo trucco non funziona però in campionato, dove oltre ad accumulare punti piazzandovi bene e cuccandovi i bonus durante i percorsi, dovrete cercare di vincere un sacco di soldi per acquistare i mezzi migliori. Le piste sono cinque, tutte realizzate molto bene, lunghissime, dettagliate e piene di ostacoli e imprevisti come bivi nascosti o pareti mobili; la varietà delle ambientazioni è ottima e l'aggiornamento dei poligoni idem, peccato per la velocità a tratti non elevatissima anche se è comprensibile, data la locomozione muscolare. Grandiosa anche l'opzione per due giocatori che con lo split screen assicura ore e ore di divertimento, mentre, purtroppo, quando si gioca da soli è facile rendersi conto di una longevità non eccezionale: certo, il gioco è fatto bene (anche se la risposta ai comandi dà qualche problema, nei tratti più incasinati), ma una volta che ci si è comprati tutta l'attrezzatura migliore non si sa più che fare, dato che i pestaggi sono talmente frequenti che in breve ci si abitua e perdono notevolmente di interesse, dando una sensazione di ripetitività poco piacevole: se quindi avete sottomano qualcuno da istruire al divertimento elettronico Extreme Games potrebbe anche piacervi parecchio, perlomeno finché il collegamento in link di titoli come Wipeout, Destruction Derby e Ridge Racer non sarà alla portata di tutti...

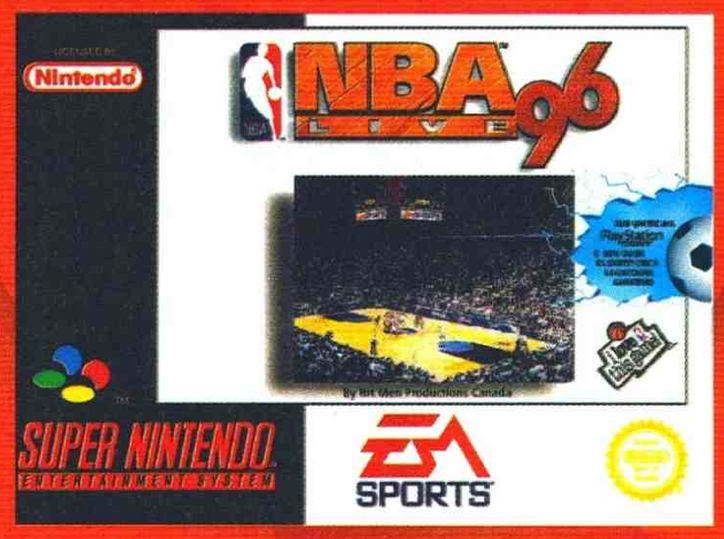
Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

**MA** Può un tizio sui pattini correre più veloce di uno in bicicletta? Per essere più specifici, può un tizio in rollerblade che corre per percorsi non sempre asfaltati essere più veloce di un tizio su di una mountain bike? La risposta, almeno secondo me, dovrebbe essere no, se escludiamo possibilità tipo cyborg o atleti dopati. Extreme Games è un gioco che ignora quello che io penso, ma tutto ciò è irrilevante: rimane comunque un gioco A) parecchio difficile, B) abbastanza spettacolare e bello da vedere, C) non esattamente divertente. Triste verità: la Electronic Arts ha confezionato un giochino praticamente inutile.

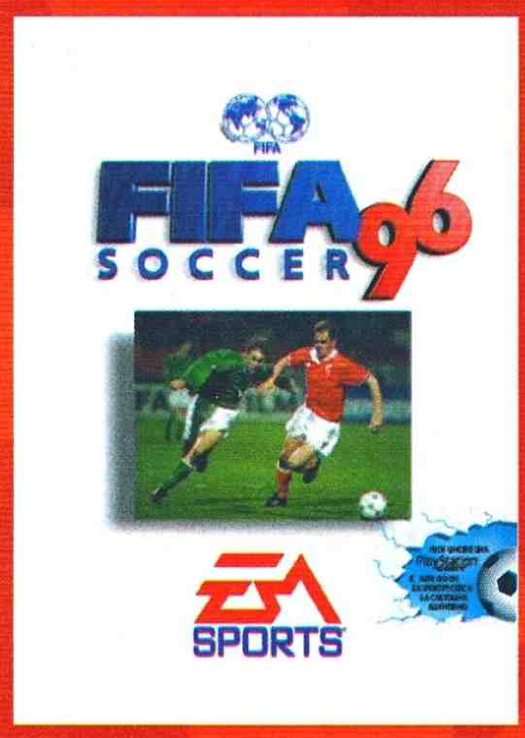
**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ottima varietà di paesaggi<br>+ aggiornamento rapido | 88 |
| SONORO<br>+ effetti coinvolgenti<br>- musiche un po' anonime | 83 |
| GIOCABILITÀ<br>+ bici e pattini si manovrano benino...<br>- ... Ma in generale non è il massimo | 80 |
| LONGEVITÀ<br>+ In due ci si diverte alla grande<br>- da soli non è certo eterno | 80 |
| SONY | 84 |




# GIOCA PER
# CON EA SPOR



# GRANDE CONCORSO

AUT. MIN. RICH. SCADE IL 31/01/96

# VINCERE

TS™ Poche storie, nello sport l'importante è vincere e divertirsi e se con i giochi EA SPORTS™ distribuiti da LEADER il divertimento è assicurato, vincere con NBA LIVE 96, FIFA SOCCER 96, e gli altri grandi giochi EA SPORTS™ dipende dalla tua abilità... Ma se oltre che bravo sei anche fortunato allora hai un motivo in più per acquistare un prodotto EA SPORTS™: cerca le confezioni con l'adesivo col pallone, solo al loro interno, infatti, troverai una cartolina che ti può far vincere!!

## IN PALIO CI SONO

10

SONY

## E ALTRI INCREDIBILI GIOCHI EA SPORTS™ A TUA SCELTA.

E se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Buona Fortuna

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

# JAPAN MANIA

TOKIO
SHOSHINKAI SHOW '95
NOI C'ERAVAMO!
VIENI A TROVARCI
SCOPRIRAI TUTTE LE NOVITÀ

CRASH

NEWEL srl
computers e videogames

Milano - Via Mac Mahon, 75
Tel. 02/39260744
Tel. Ordinazioni 02/33000036
Fax. 02/33000035

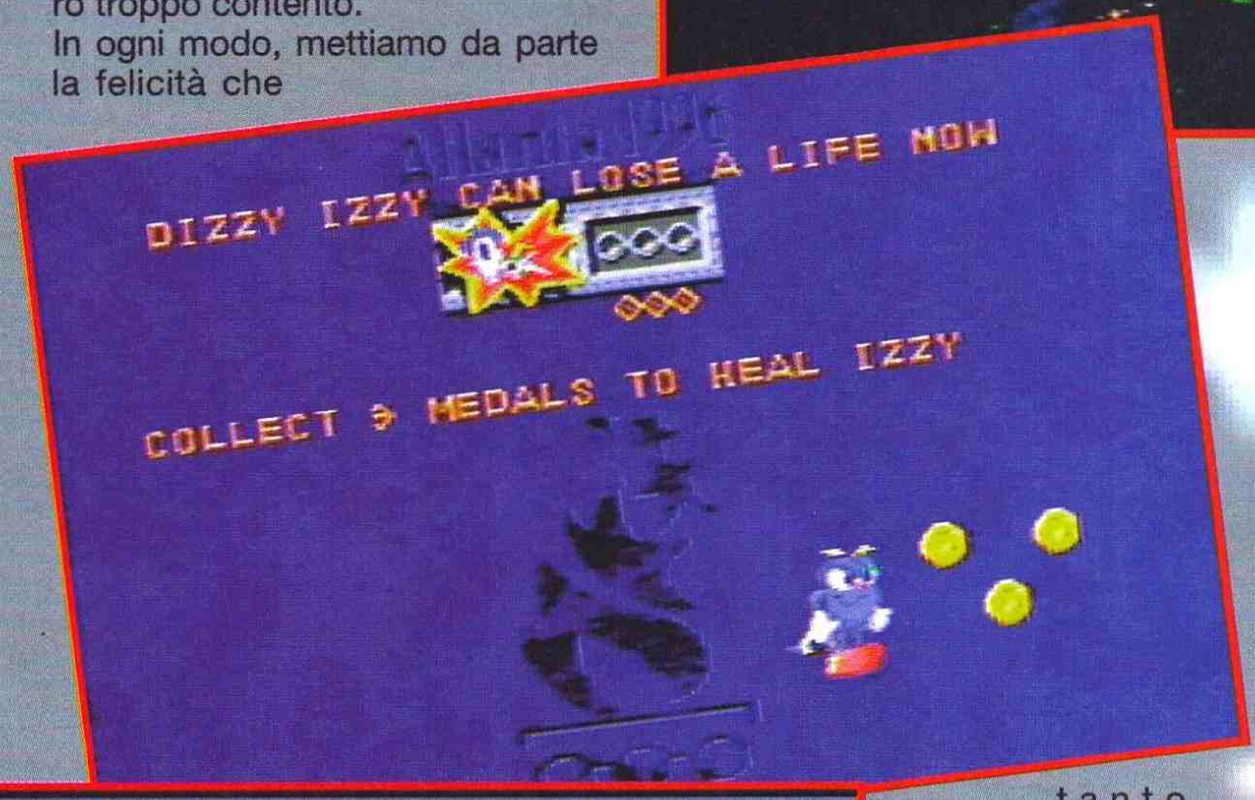
88

# DIZZY'S

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ' | 2 |

**Il nuovo anno si avvicina e con lui anche le Olimpiadi di Atlanta, prepariamoci quindi a sorbirci tutta una serie di giochi ispirati a questi avvenimenti... e questo è solo il primo!**

Ragazzi, sono troppo contento, sono le quattro e mezza del mattino del 12 Dicembre e fuori sta nevicando di brutto; ma vi rendete conto che se viene giù un bel metrazzo di neve, questo pomeriggio non potrò portare la recensione ad Alex? E lui non potrà nemmeno venirmi a pigliare a casa per darmi la solita manica di botte... sono davvero troppo contento.
In ogni modo, mettiamo da parte la felicità che



tanto, sfigato come sono, smetterà di nevicare fra qualche minuto, quindi la recensione la devo scrivere lo stesso: questa volta abbiamo a che fare con un simpatico sgorbio azzurro, in effetti con tutta la mia buona volontà, non sono proprio riuscito a capire cosa sia lo sprite principale di questo gioco: diciamo che potrebbe essere considerato un misto fra un vermone azzurro, un puffo obeso senza cappello e qualcos'altro di impronunciabile in una rivista non vietata ai minori - fatto sta che si tratta della mascotte delle Olimpiadi di Atlanta.
Bene, dopo questa precisazione, il compito più importante è quello di dare un nome a questa neonata creatura che avrete l'onore di guidare, o manovrare, o pilotare, o insomma cosare con 'sto coso; quindi, vista l'indispensabile mansione di questo nostro piccolo eroe, e considerato anche che mi ricorda un nonsoché di regale e aristocratico, ho deciso di chiamarlo Tito er Ciapasùianell.
Come mi sembra di avervi già preannunciato, il vostro compito sarà quello di raccogliere i cinque anelli olimpici sparsi per i cinque mondi, due dei quali si potranno recuperare solo nelle sezioni speciali in cui dovrete battere in una prova particolare un non ben precisato avversario (il computer lo chiama Anziano); quindi fate bene attenzione, prima di arrivare all'ultimo livello, ricordatevi di aver raccolto tutti gli anelli, altrimenti la fine del gioco la vedrete col binocolo.
La storia modello riempipagine ve la risparmio, vi basti sapere che voi impersonerete lo sgorbio di cui sopra alla ricerca dei cinque

informatica ESSE by Sdegno

**Via Libertà, 258**
**Portici (NA)**
**(nei pressi della IV traversa a dx.)**

**CONSOLE**

| | |
|---|---|
| N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad | 699.000 |

**PLAY STATION**

| | |
|---|---|
| Sony Palystation + gioco + Joypad | 700.000 |
| Joypad | 69.000 |
| Memory card | 55.000 |
| Toshinden | 99.000 |
| Ridge Recer | 108.000 |
| Novastorm | 109.000 |
| 3D Lemmings | 99.000 |
| Rapid Reload | 99.000 |
| Killer the Blood | 99.000 |
| Street Fighter Movie | Tel. |
| Mortal Kombat 3 | 114.000 |
| Jumping Flash | 109.000 |
| Destruction Derby | 107.000 |
| Discworld | 97.000 |
| Air Combat | 99.000 |
| Cybersled | 99.000 |
| War Hawk | 112.000 |
| Extreme Sport | 109.000 |
| Wipe Out | 107.000 |
| NBA | 99.000 |
| Tekken | 115.000 |
| Rayman | 110.000 |
| Fifa 96 | 115.000 |

**ACCESSORI**

| | |
|---|---|
| Joypad Mega drive 6 tasti | 25.000 |
| Joypad mega drive challenger | 25.000 |
| Joypad mega drive trasparente | 39.000 |
| Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6 | 95.000 |
| Joypad S. Nintendo Competition Pro | 25.000 |
| Joypad Super Nintendo originale | 35.000 |
| Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2 | 25.000 |
| Cavo start Mega Drive 1 o 2 | 24.000 |
| Adattatore 4 giocatori Mega Drive | 45.000 |
| Adattatore per giochi protetti SN | 35.000 |
| Cavo Scart Super Nintendo | 35.000 |
| Alimentatore Game Gear | 19.900 |
| Pacco batterie ricaricabili + alim. | 45.000 |
| Lente Game Gear | 19.900 |
| Guscio proteggiunto Game Gear | 30.000 |
| Borsa porta Game Gear | 35.000 |
| Alimentatore Game Boy | 19.900 |
| Lente e luce Game Boy | 29.900 |
| Guscio proteggiurto Game Boy | 19.900 |
| Luce lente Joypad casse sonore G. Boy | 59.000 |

**Vendita per corrispondenza**
**Tel. Fax 081 - 7765611**
**7766465**

**SUPER NINTENDO**

| | |
|---|---|
| Ghoul Patrol | 82.000 |
| Shag Fu | 69.900 |
| Wario Swoods | 96.000 |
| The Flinstones Movie | 89.000 |
| Super Street Fighter II | 105.000 |
| Brutal | 90.000 |
| Mortal Kombat II | 99.000 |
| Power Drive | 99.000 |
| Animaniac | 99.000 |
| Super Metroid | 99.000 |
| Wild Wacky Sports | 110.000 |
| Indiana Jones | 99.000 |
| Robocop V. Term. | 84.900 |
| Barkley Jam | 69.000 |
| Judge Dreed | Tel. |
| Rockman 7 | 130.000 |
| Mechwarrior | 60.000 |
| Fever Pitch Soccer | 105.000 |
| Super Cup Soccer | Tel. |
| Sparkster | Tel. |
| Black Hawk | 99.000 |
| Super Bat. Tank 2 | 49.900 |
| Mortal Kombat | 53.000 |
| I.S. Star Soccer | 89.000 |
| True Lies | 95.000 |
| NBA Jam TE | Tel. |
| Batman Forever | 115.000 |
| F1 Poleposition 2 | 95.000 |
| Killer Instinct | 139.000 |
| Lethal Weapon | 49.000 |
| Bubsy | 49.000 |
| F1 Roc2 | 85.000 |
| Mortal Kombat 3 | 136.000 |
| Fifa 96 | 125.000 |
| Int. Super Star Soccer Delux | 140.000 |
| Primal Rage | 129.000 |
| NBA Live | 125.000 |
| Earthworm Jim 2 | Tel. |
| Yoshis Island | Tel. |
| Zelda | 59.000 |
| N.B.A. Jive'go | 139.000 |
| Doom | 155.000 |
| Donkey Kong Country 2 | Tel. |
| F1 World Championship Edit | 109.000 |
| Asterix e Obelix | 129.000 |

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| NBA Live 95 | 85.000 |
| XMan 2 | Tel. |
| Hulk | 45.000 |
| Super Street Fighter II | 85.000 |
| Kick Off III | 59.000 |
| Fever Pitch Soccer | 105.000 |
| Mega-Lo-Mania | 65.000 |
| Kawasaki Superb. | 105.000 |
| Mega Bomberman | 89.000 |
| Spider Man TV | 89.000 |
| Earth Worm Jim | 120.000 |
| Fifa Soccer 95 | 79.900 |
| Mortal Kombat II | 90.000 |
| Chack Rock 2 | 99.000 |
| Dragon's Revenge | 60.000 |
| Hovor | 89.900 |
| Brutal Paws of F. | 96.000 |
| Combat Cars | Tel. |
| Mr Nutz | 85.000 |
| Paint Games | 29.000 |
| Red Zone | Tel. |
| Ball Z 3D | 67.000 |
| Street racer | 85.000 |
| Lemmings | 49.900 |
| Batman Forever | 105.000 |
| F1 Worldchampionship | 87.000 |
| Mega Swiv | 56.000 |
| Sonic 4 | 85.000 |
| Power Athelte | 50.000 |
| Lion King | 99.000 |
| Champions World Class Soccer | 39.000 |
| Aereo the Acrobat 1 | 65.000 |
| Skeleton-Krew | 56.000 |
| Two Crude Dudes | 39.000 |
| Batman e Robin | 115.000 |
| Mortal Kombat 3 | 109.000 |
| Fifa Soccer 96 | 112.000 |
| Earthworm Jim 2 | Tel. |
| NBA Live 96 | 112.000 |
| Primal Rage | 127.000 |
| Premier Manager | Tel. |
| Power Ranger Movie | Tel. |
| Topolino Mania | 69.000 |
| Turtles the Hyperstone | 85.000 |
| Zero the Kamikaze | 65.000 |

| | |
|---|---|
| **Sega Saturn + Virtua Fighter** | 890.000 |
| Street Fighter Real Batlle | 89.000 |
| Virtua Fighter | 109.000 |
| Daytona Usa | 142.000 |

**NEO GEO CD**

| | |
|---|---|
| Super Sidekicks III | 99.000 |
| Samurai Shod. II | 40.000 |
| Super Sidekicks 2 | 40.000 |
| Agressors of dark | 40.000 |
| Art of Fighting 2 | 40.000 |
| Top hunter | 40.000 |
| Aereo Fighters 2 | 40.000 |
| Karnov's Revenge | 40.000 |
| View Point | 40.000 |
| Street Hoop | 40.000 |
| Windjammers | 40.000 |
| Nam 75 | 39.900 |
| Magician Lord | 40.000 |
| Thrash Rally | 40.000 |
| Ninja Combat | 40.000 |
| Joy Joy Kid | 39.900 |
| The King of Fighters 95 | 99.000 |
| Football Frenzy | 39.900 |
| Baseballstars 2 | 39.900 |
| Alpha Mission 2 | 39.900 |
| Name 75 | 39.900 |
| World Heroes II Set | 40.000 |
| Aereo Fighter II | 40.000 |

*Continua l'offerta di Natale in regalo la video cassetta di Pocahontas a chi acquista 150.000 lire di merce*

sei mesi compio gli anni? Cominciate a risparmiare perché voglio il regalo.
Ritornando al gioco, ho trovato parecchie somiglianze con l'ormai vetusto Sonic: anche qui infatti sarà premiata la velocità con cui terminerete il livello, anche in questo gioco dovrete raccogliere il maggior numero di medaglie e oggetti preziosi, e soprattutto morirete solo quando rimarrete senza medaglie, raccoglibili lungo lo stage.
Novità interessante è invece la possibilità di utilizzare gli oggetti più disparati non appena incapperete in strane stellone; vi troverete infatti a svolazzare per il livel-

anelli olimpici rubati da non si sa quale psicolabile, quindi vi troverete ad affrontare i soliti mostriciattoli alleati dello psicolabile per guadagnarvi alla fine la gloria e soprattutto per garantire lo svolgimento delle Olimpiadi di Atlanta; la domanda più pregnante è invece: di che genere è questo platform game? No, aspettate un momento, c'è qualcosa che non quadra; ah, sì, la domanda è: "Ma sapete di che genere è questo gioco?"... Ecco, così va meglio: è un platform game. Bene, chiarito questo mistero, passiamo ad altro: per esempio, lo sapete che fra poco più di

lo sorretti da un deltaplano, o a prendere a mazzate gli avversari (nel senso che sarete conciati come un giocatore di baseball con tanto di mazza), oppure ancora ad andare in skateboard, e altre cose che non avrete molta difficoltà a vedere, considerato soprattutto che nelle opzioni c'è una vera e propria voce che vi permetterà di visionare tutti gli oggetti che potrà utilizzare il nostro Tito er Ciapasùianell.

Tecnicamente se la cava abbastanza bene: l'aspetto grafico risulta molto pulito e dalle scelte cromatiche molto gradevoli; lo scrolling non rallenta praticamente mai, anche se, in effetti, la quantità di sprite in movimento contemporaneamente su schermo difficilmente raggiunge numeri considerevoli.. Potenzialmente l'azione di gioco si potrebbe svolgere in maniera davvero

frenetica, ma difficilmente avrete l'occasione di farlo; infatti, l'approccio alle varie piattaforme risulta spesse volte tutt'altro che facile, e in più molti nemici non si vedono molto bene, sia perché si confondono col fondale e sia perché non ho mai avuto una vista molto buona.

Beh, visto che la grafica se la cava piuttosto bene, poteva per caso il sonoro essere da meno? Ma certamente no (o meglio, certamente sì, ma questo non è il suo caso); infatti le varie musichette sono globalmente abbastanza carine; oddio, se ci si fa caso alla lunga sono un po' ripetitive, ma vedrete che non lo noterete nemmeno, una volta entrati nello spirito del gioco; gli effetti sonori invece sono paragonabili alla giocabilità: ordinari. Proprio a proposito di giocabilità, va detto che non dispiace assolutamente: la difficoltà di gioco è ben calibrata e la voglia di proseguire per vedere nuovi livelli è abbastanza forte; però, la mancanza di codici e soprattutto il fatto che si inizi quasi sempre da capo quando si muore (a meno che non si sia preso un restart, certo ma, chissà perché, si trova sempre a pochi passi della conclusione del livello) rendono un po' troppo ripetitivo il gioco, col risultato di renderlo non brutto, ma alla lunga un po' noiosetto; in ogni modo, visto che qui in reda le opinioni sono decisamente a favore di questo benedetto titolo, non escludo che la mia sia un'impressione più soggettiva del solito (tanti giri di parole per dirvi che sono un caso psichiatrico).

Concludendo, quindi, Izzy's ecc... è un gioco che si attesta nella media senza spunti particolari, ma anche senza grossi difetti.

Raffaele Sogni

**ALEX** L'idea di base che sta dietro a questo Izzy non è male: d'altronde ha fatto riscuotere un notevole successo a Sonic, per cui... La realizzazione tecnica di questo titolo è abbastanza buona: è colorato, veloce (a volte forse troppo) e le musiche sono decenti. La giocabilità è media, però io non sono il miglior giudice in questi casi: odiavo il buon vecchio Sonic, e un gioco a piattaforme veloce e colorato in cui bisogna raccogliere delle medaglie mi sta un po' qui... Per il resto è ok.

**MEGA DRIVE**

| | |
|---|---|
| **GRAFICA**<br>+ Gradevoli scelte cromatiche.<br>+ Fondali molto particolareggiati. | 93 |
| **SONORO**<br>+ Buone le musiche...<br>- ma alla lunga un po' ripetitive. | 89 |
| **GIOCABILITÀ**<br>+ Difficoltà ben calibrata.<br>- Struttura un po' troppo banalotta. | 85 |
| **LONGEVITÀ**<br>+ I livelli sono parecchi e tutti discretamente difficili.<br>- I più vaccinati potrebbero trovarlo un po' banalotto. | 88 |
| **US GOLD** | 88 |

92

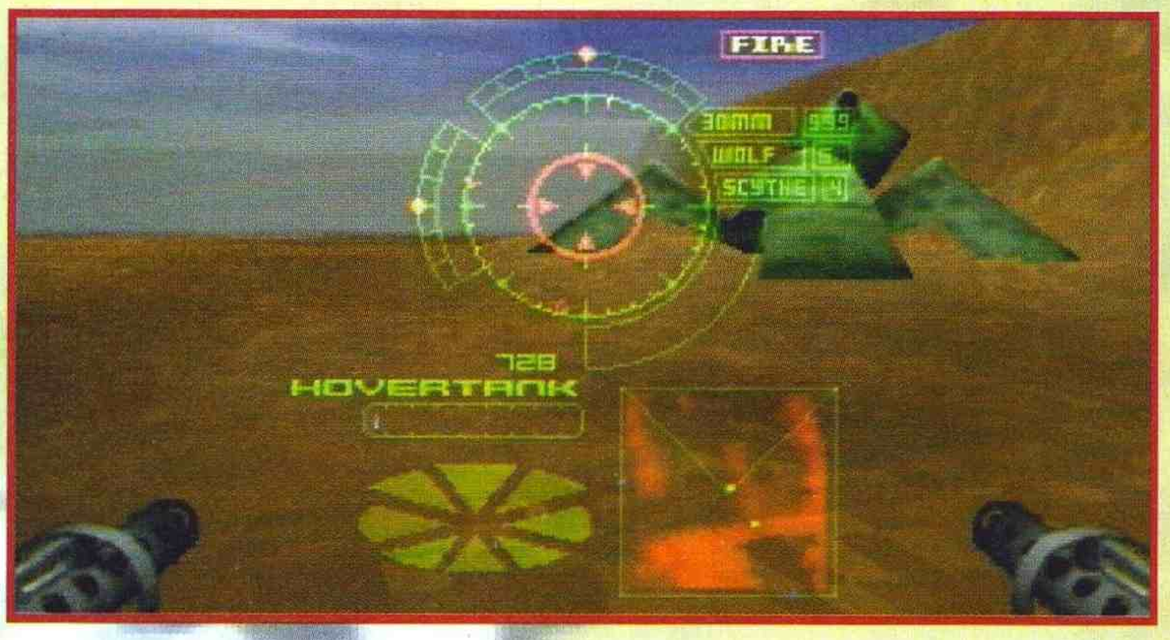
GIOCATORI: 1/2
LIVELLI: ALMENO 7 MONDI
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 3

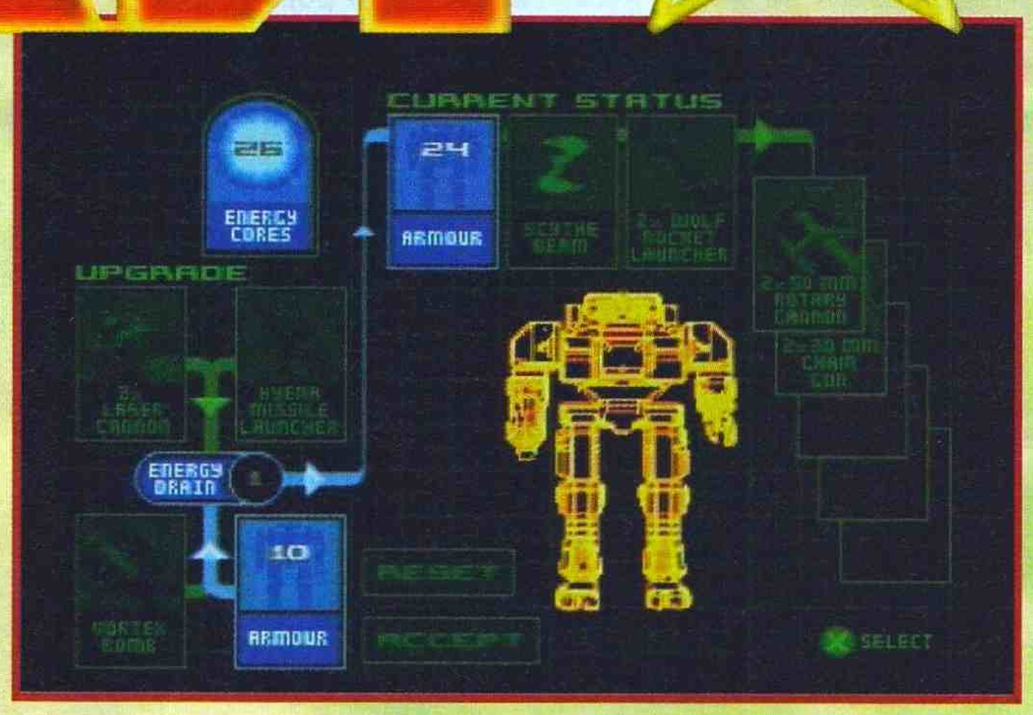
**Un comandante pazzo, diverse tonnellate di metallo, un sacco di armi... Cosa sarà mai?**

Un ottimo gioco sui Mech. Ma procediamo con ordine...

Krazy Ivan è il nome del pilota di questo robottone, denominato Cosacco d'Acciaio, 42 metri per 50 tonnellate di potenza bellica stile T-90: un carro da battaglia. Ma a pilotare questa bestia ce n'è un'altra: Ivan Popovich detto "Il Pazzo", protagonista del Massacro del Giorno di Gorbachev. Purtroppo non sapremo mai cosa accadde in quel dì, ma sappiamo però che nell'anno 2018 la Terra sta subendo l'offensiva di forze aliene decise a schiacciarne le difese. Gli extraterrestri stanno attaccando tutte le nazioni più avanzate e dotate di maggiori riserve energetiche, e le forze di difesa locali non stanno ottenendo grandi risultati. Le forze d'invasione sono composte d droni di vario tipo e da alieni senzienti. I droni hanno diversi aspetti: si va dai carri semina-mine ai carri da battaglia, dalle mante volanti, ai caccia da supporto fino ai mezzi da attacchi al suolo. In tali droni si annidano i bonus da raccogliere (energia, armi, armi speciali) oltre a un certo numero di prigionieri che devono essere recuperati.

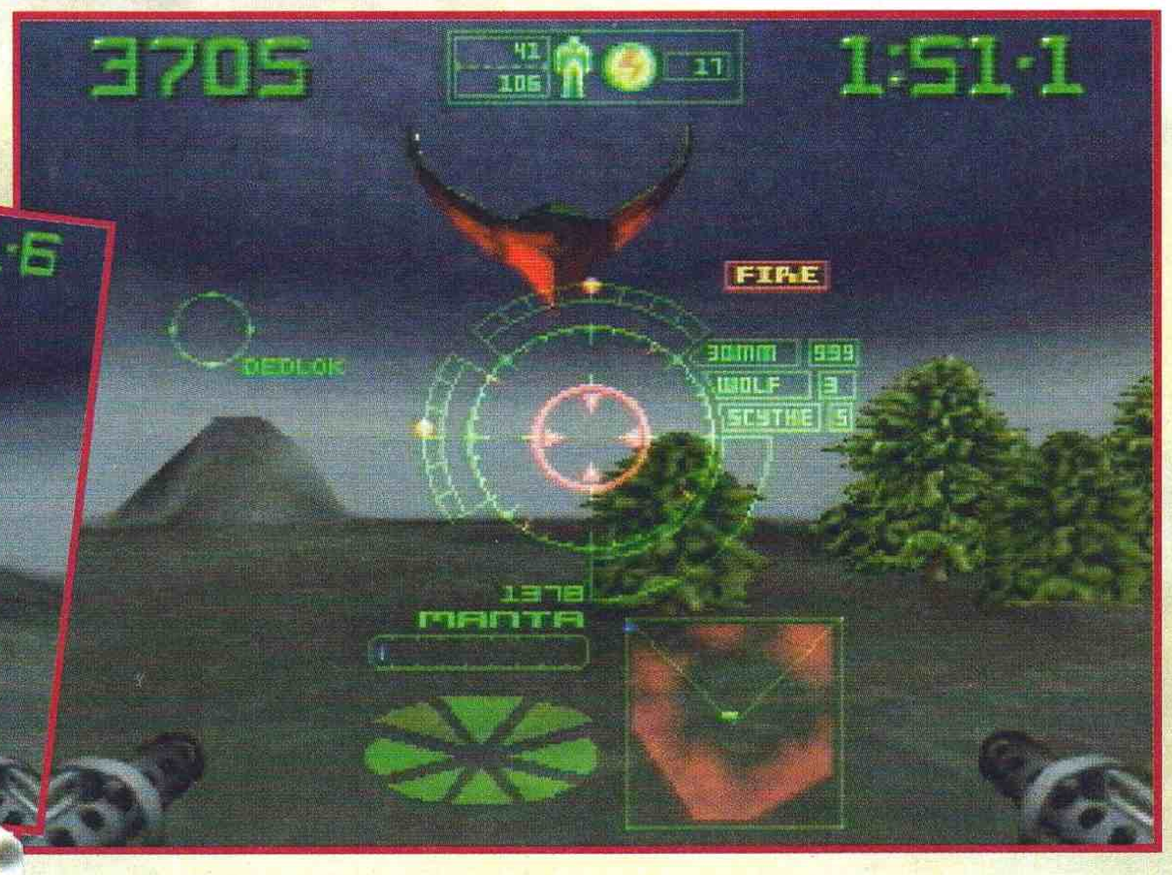
# KRAZY IVAN



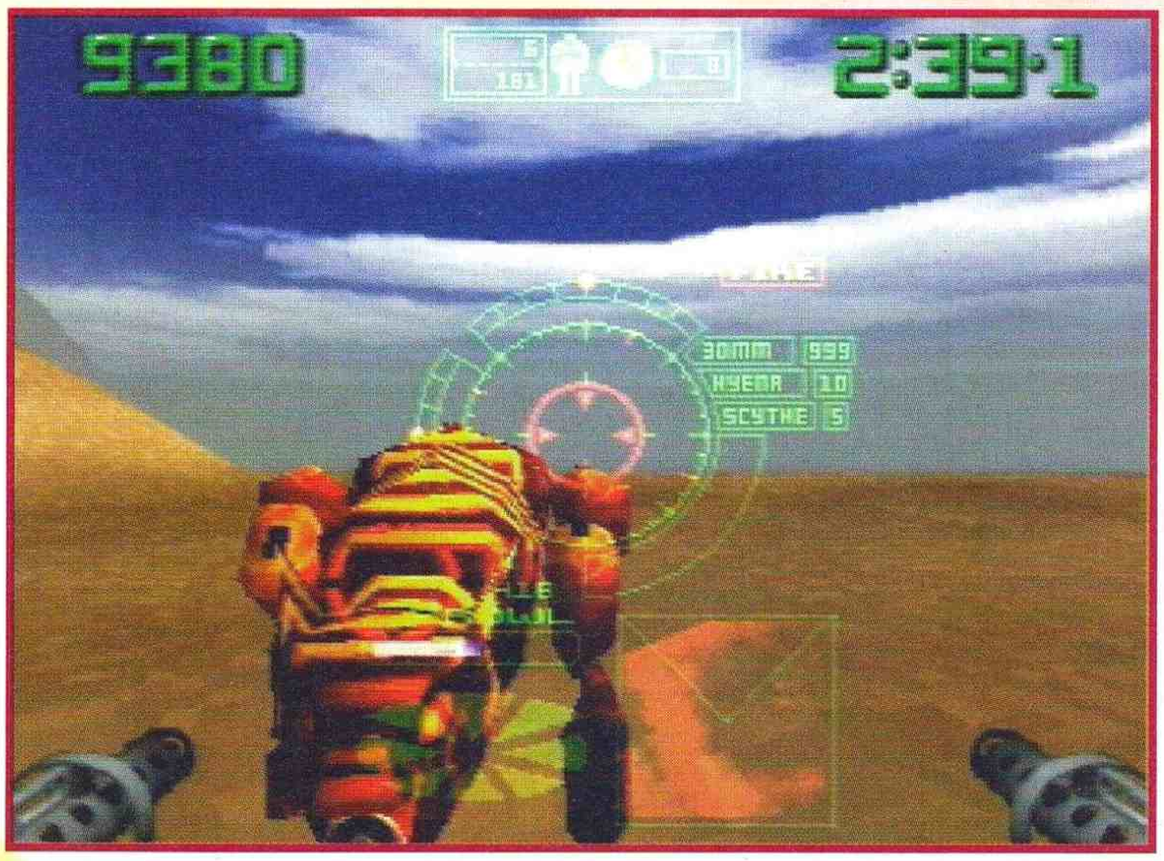



Beh, già che ci siamo diciamola tutta: i droni sono delle rotture di scatole incredibili, però non devono assolutamente essere presi sottogamba: spesso e volentieri sono sì delle noie, ma piuttosto pericolose. Arriviamo ora ai senzienti: sono grooossi! Riescono a sopportare tranquillamente un sacco di danni e le loro armi fanno spavento. Tutti però rispondono a schemi di combattimento abbastanza prevedibili e presentano dunque peculiarità e difetti che possono essere sfruttati tranquillamente. Ogni senziente ha un differente nome (sono almeno una trentina!) e si tratta di un nemico completamente diverso dal precedente.
Le missioni hanno sempre un certo numero di prigionieri da liberare e almeno tre senzienti da distruggere prima di poter attaccare la zona finale. Ogni scenario, infatti è strutturato come un progressivo attacco, da parte delle forze terrestri, agli avamposti alieni, costituiti da generatori di scudi con i quali gli alieni schermano le loro installazioni. A completare il tutto, per fornire qualche grattacapo in più, compare questo colossale mech, dal design molto simile a quello di un Cosacco d'Acciaio, in grado di volare e teletrasportarsi, con armi terrificanti. Costui, chiamato Black Knight, appare di quando in quando, e non c'è modo di distruggerlo se non alla fine del gioco: quando ne ha prese abbastanza, se ne va.

**MA** **L'introduzione è molto bella. In definitiva, questo è tutto quello che riesco a dire di positivo su Krazy Ivan: mi è sembrato un po' troppo difficile (anche al livello "rimbambito"), non esattamente vario e abbastanza scarno come grafica. Dopo aver assistito a cose come Wipeout, pensavo che la Psygnosis si fosse fissata su dei livelli piuttosto alti, ma mi sono dovuto ricredere. Cosa volete che vi dica? Pazienza.**



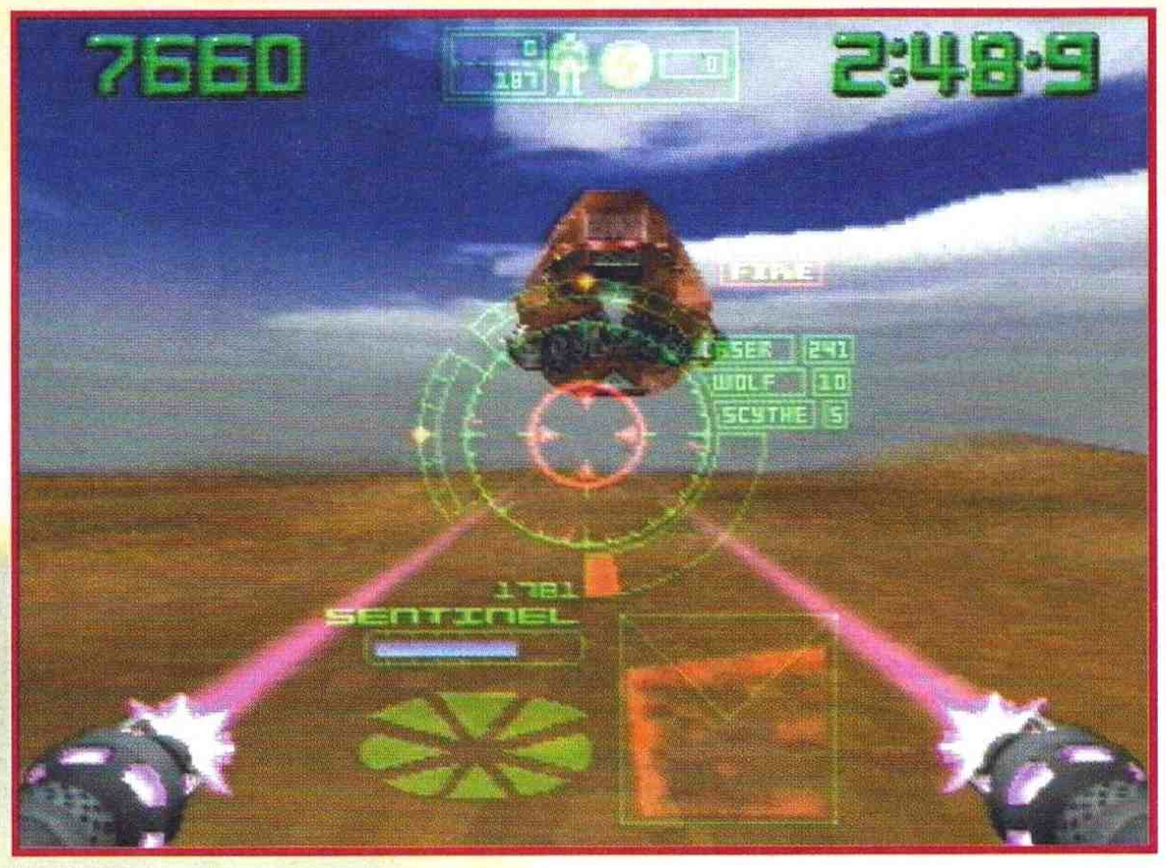
Il nostro mech, però, non è certo da meno degli alieni, se vogliamo parlare di brutale letalità. Le armi con cui inizia sono limitate, ma con il conseguimento di successi e risultati, è possibile upgradarle, comperarne di nuove o aumentare la corazzatura (che è davvero una gran cosa).
La visuale è in soggettiva (da dentro il mech) e i comandi regolano il movimento (a una sola velocità) avanti o indietro, la gestione e il fuoco delle armi, il passaggio da una di esse alle altre, o l'uso delle armi speciali, ed è inoltre possibile scartare di lato (anche se non so come possa farlo



un mech da quaranta tonnellate)(probabilmente con estremo piacere... NdAlex). L'immagine rappresenta ciò che appare sul visore di Ivan: abbiamo il campo di battaglia ad occupare la gran parte dello spazio disponibile, quindi un display tattico in basso a destra, per mostrare le posizioni e l'orientamento relativo in situazioni di battaglia, mentre per la localizzazione degli elementi portanti dello scontro (armi impiegate, munizioni disponibili, distanza e identificazione dell'avversario, localizzazione e tipologia di oggetti incontrati), si utilizza un display "a testa alta" (HUD - Head Up Display) sovraimposto alla visuale in tempo reale.
Parliamo della grafica: piuttosto buona. Le immagini dei mezzi alieni sono ottime (tranne in alcuni spiacevoli casi), e il mecha-design alieno è estremamente interessante. Non sono fantastiche le animazioni delle parti mobili, ma il resto e di alta qualità. Un gran lavoro è stato fatto per il Black Knight, mentre solamente discreto è quello delle installazioni aliene.

Grandi le musiche: la colonna sonora ha due o tre cosette da dire a chiunque, con momenti e melodie di differente ritmo a sottolineare i vari momenti del gioco. A fare da contorno a tutto ciò abbiamo suoni e rumori di prima categoria (alcuni dei mech alieni ruggiscono e la cosa risulta alquanto allarmante). I filmati digitalizzati, originariamente in inglese, con gli attori che facevano uno sforzo notevole per simulare un divertente accento russo, sono stati (lodevolmente, almeno per l'impegno) doppiati in italiano, ma a volte non risultano all'altezza degli originali, anche grazie all'uso di terminologie non sempre corrette, e la forte accentazione è andata persa (rendendo di quando in quando alquanto ridicoli gli attori, che hanno una mimica facciale e labiale che mal si adatta a una parlata composta e lineare).
Krazy Ivan è un interessantissimo gioco, per quanto mi riguarda risulta abbastanza avvincente da mantenermi incollato alla poltrona e continuare a giocare fino a quando non ho avuto la meglio sui senzienti e i loro droni (o più spesso, fino a quando non mi hanno fatto fuori). Pur essendo uno shoot 'em Up, la componente tattica è alta. Certo qui non si tratterà di allocare risorse o effettuare brillanti manovre accer-

**ALEX** **La versione italiana di Krazy Ivan mi ha lasciato perplesso, all'inizio. Però dopo averlo visto una seconda volta il contrasto con le voci inglesi non mi sembrava più così accentuato, e alla fine dei conti i filmati digitalizzati sono importanti solamente a livello estetico, di certo non influiscono sulla giocabilità. La difficoltà del gioco è piuttosto elevata, tanto che ci vuole un po' per assimilare i comandi in modo tale da poter reagire istintivamente agli attacchi dei fastidiosissimi droni e dei loro ben più pericolosi fratelloni. Gli scenari sono idealmente abbastanza vari, ma sembrano effettivamente abbastanza scarsi dal punto di vista grafico.**




chianti, ma riuscire a sfruttare gli elementi del terreno, gli ostacoli verticali, le varie armi e le debolezze del nemico, e beh...se ci si riesce sono cose che soddisfano ampiamente.
La corazzatura di cui è dotato il Cosacco d'Acciaio è considerevole, se a questo poi aggiungiamo la possibilità di ripararla con i bonus estratti dalle carcasse nemiche, otteniamo abbastanza resistenza e forza fisica da essere nella posizione di combattere quasi ad armi pari contro gli alieni. Le armi di cui è dotato il mezzo parlano da sole, dirò qui esclusivamente che è molto meglio utilizzare il canone da 30 mm per spazzare i droni dal proprio percorso, e usare il 50mm per i tizi davvero duri. Amministrate con cura i missili, mirate con estrema calma, e poi gustatevi lo spettacolo: i missili sono a ricerca (tipo "usa e dimenticatene") e se si ottiene un buon "lock" prima del lancio, vi gratificheranno con il raggiungimento del bersaglio ovunque esso si sia poi rintanato (a meno che non si sia teletrasportato come solitamente fa il Black Knight).
Sicuramente uno degli elementi che ha colpito tutti noi quando avevamo tra le mani esclusivamente la versione provvisoria del gioco, era l'assoluta e completa follia del pilota: Ivan. Questa è resa eccellentemente dalle immagini dell'introduzione: decide di iniziare la missione esclusivamente perché si sta annoiando! E non attende neppure che il mezzo di trasporto sia fermo e stabile; ma non solo, quando poi va in Arabia, accetta di rischiare il collo non già per una Cadillac del '57, ma soprattutto per i dadoni di peluche da appendere allo specchietto retrovisore (tradotti in "corno rosso" in italiano...). Tale "follia" traspare anche nella versione definitiva, in italiano, ma in maniera meno caricata e divertente.
Resta comunque un eccellente prodotto, molto divertente, capace di mantenere la gente incollata al monitor a lungo. Gli scenari sono terribilmente difficili, nulla da dire. Gli avversari sono tra gli ossi più duri che si siano mai incontrati, ma il tutto concorre nel rendere molto gradevole una partita. Indispensabile la possibilità di salvare la propria posizione tra una missione e quella successiva (benedette le memory card e chi le ha inventate!), e molto bello è il fatto che è possibile scegliere quale missione intraprendere. Si noti che alcune di esse non sono accessibili fin dall'inizio, e che altre ancora compaiono tra le possibilità solo dopo aver completato una prima serie di avventure.
Pazzesco.

Christian Antonini

| PLAY STATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Tutto chiaro e nitido<br>+ Ottime animazioni | 90 |
| SONORO<br>+ belle musiche<br>+ ottimi suoni | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>- Comandi ostici al principio<br>+ Ma poi va che è un piacere | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ La sua pazzia vi contaminerà<br>+ Avvincente | 94 |
| SONY/PSYGNOSIS | 92 |

# PRIMAL RAGE™

## IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!

DELPI

**Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA**

TIME WARNER INTERACTIVE

AUT. MIN. RICH. scad. 31/01/96

# LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

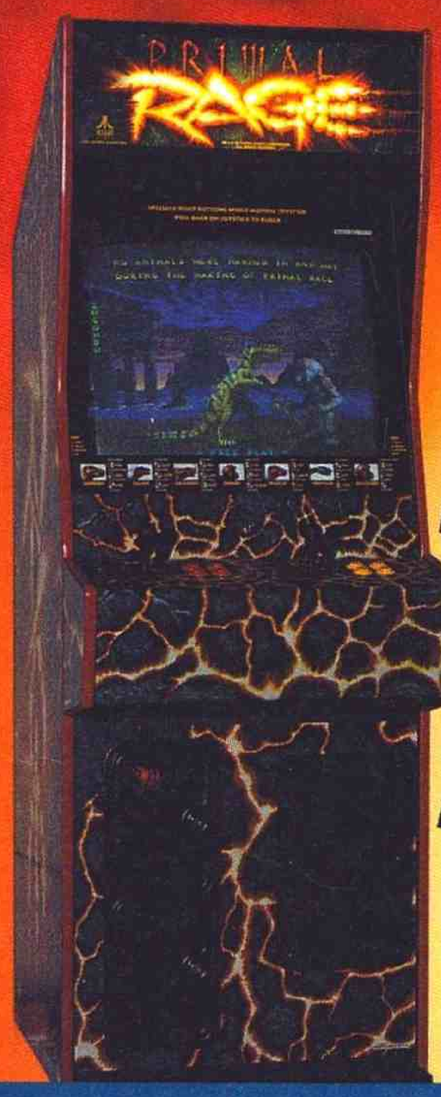
PRIMAL RAGE , successo strepitoso nella versione coin-op, è gia' numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.
Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!

## E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...

# GRANDE CONCORSO

PRIMAL RAGE




**Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisci la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".**

NOME ..... COGNOME .....

PROFESSIONE ..... ETA'.....

INDIRIZZO .....

CAP..... CITTA'..... TEL.....

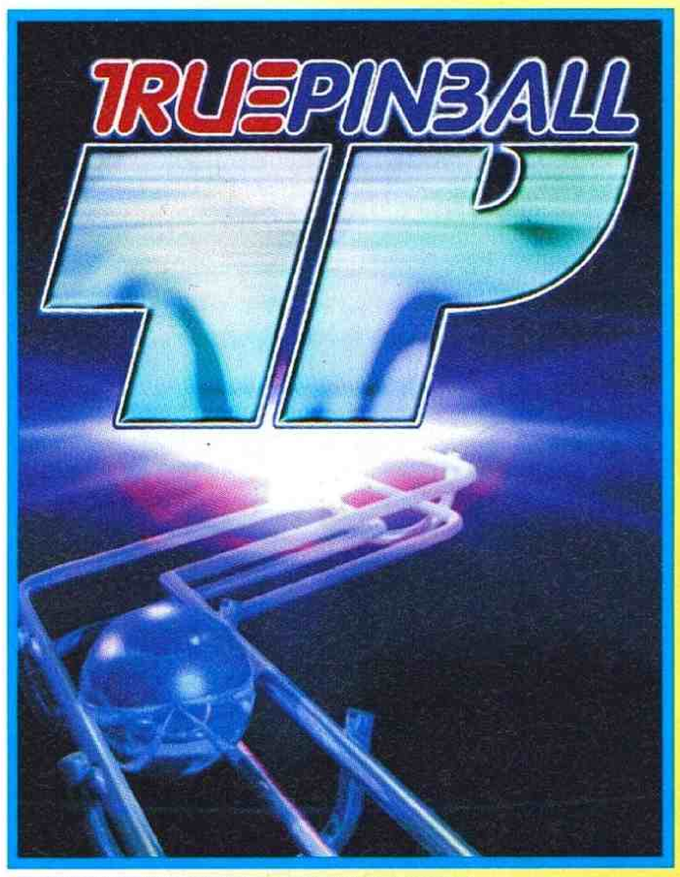
LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

# METTI ALLA PROVA LA TUA

PlayStation™

SONY

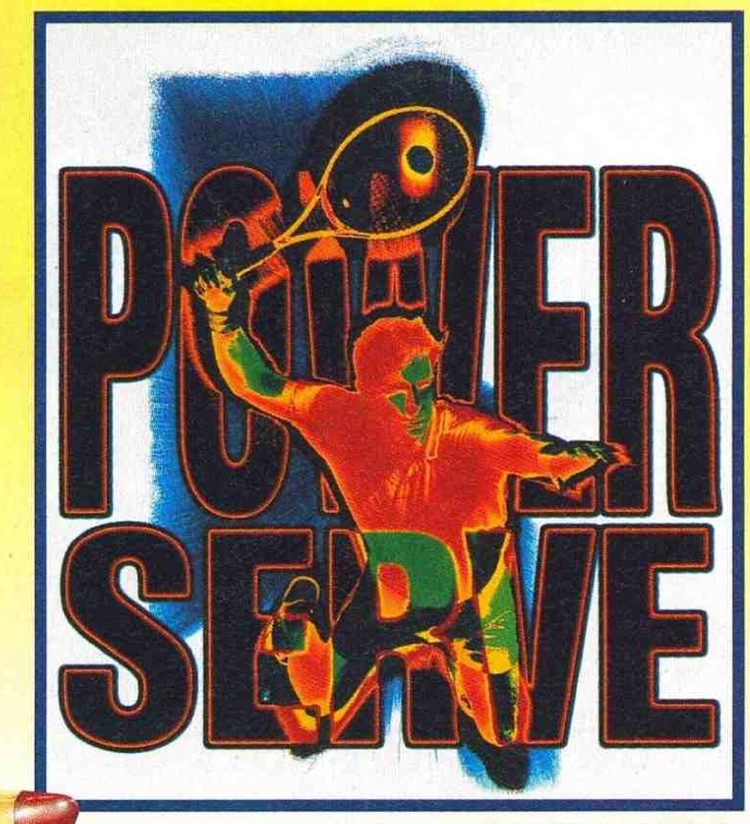



© 1995 DIGITAL ILLUSIONS CE AB. ALL RIGHTS RESERVED.

## TRUE PINBALL

**. 4 tavoli da gioco tridimensionali: Legge e Giustizia, Vigila il bambino, Sport estremo, Vichinghi**
**. Fino a 10 palline sullo stesso tavolo**
**. Massimo realismo: la pallina riflette gli oggetti circo stanti e subisce l'effetto gravitazionale**

**MANUALE IN ITALIANO L. 129.900**




© 1995 SPS GROUND STROKE.

## POWER SERVE

**. Una simulazione di tennis tridimensionale**
**. Campi che ruotano a 360°**
**. Scelta tra 8 avversari diversi e 3 scenari: Londra, Parigi e New York**
**. Spettacolare velocità di azione**

**MANUALE IN ITALIANO L. 129.900**

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. WORMS PLAYABLE PC DEMO - http://www.team17.com/

## WORMS

**VUOI VERMICIDARE QUALCUNO? Bazooka, missili a ricerca, dinamite, granate, pecore detonanti e altro!**
**. Oltre 1.000 frame di animazione**
**. Combattimento verme contro verme**
**. Con l'opzione multi-player scontri aerei o terrestri contro fino a 16 giocatori**

**MANUALE IN ITALIANO L. 129.900**

ocean

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

ocean

# international CHAMPIONSHIP SOCCER

DELPI

**La prima simulazione calcistica tridimensionale disponibile per PSX.**
**24 nazionali che partecipano alla Coppa del Mondo.**
**3 visuali di gioco e 4 livelli di zoom.**
**Pieno controllo sul portiere.**
**Libera scelta di giocatori e possibilità di editare le squadre.**
**Opzione multiplayer.**

**SONY PLAYSTATION**

**MANUALE IN ITALIANO**

**£ 129.900**

Numero Verde
167-821177

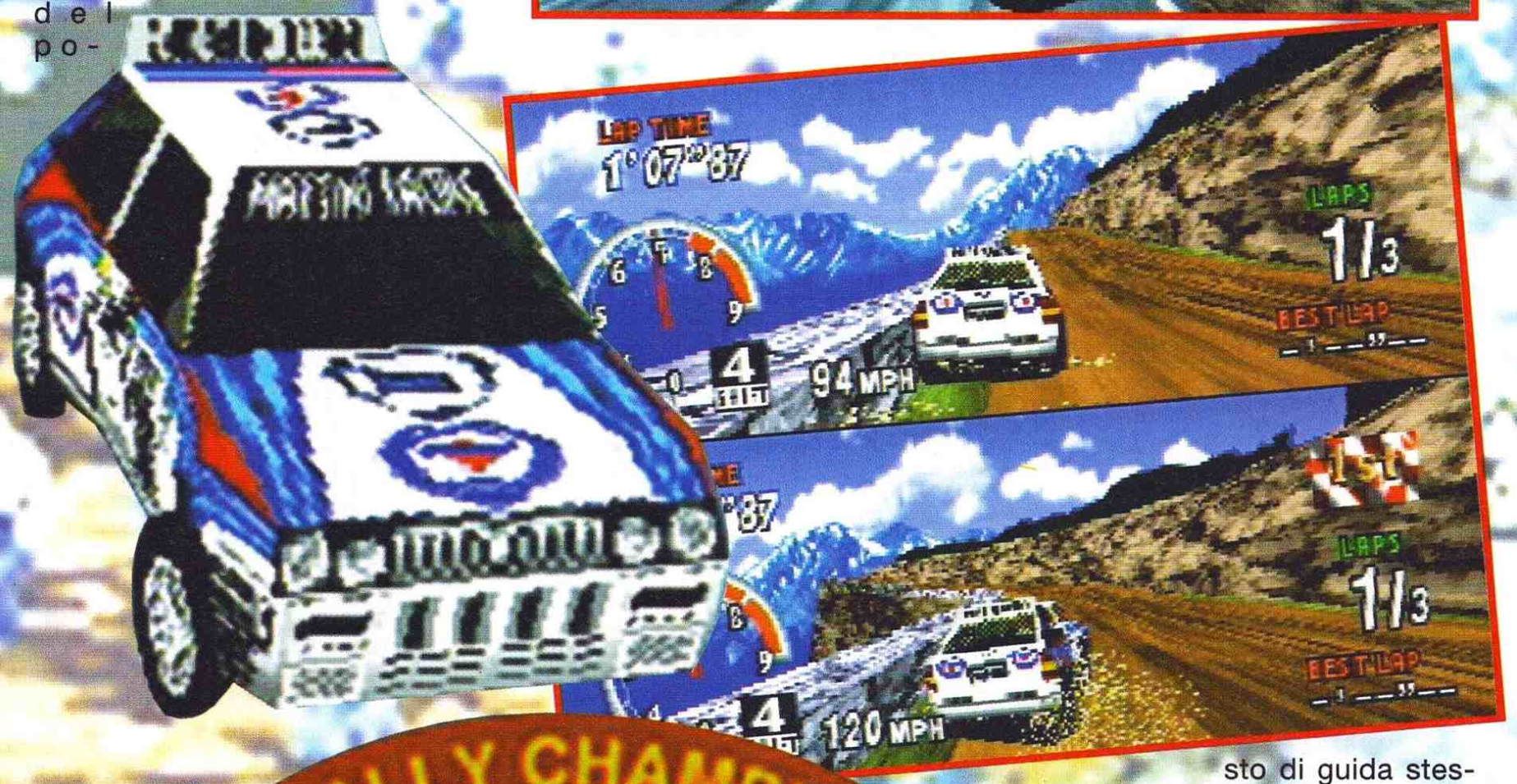
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

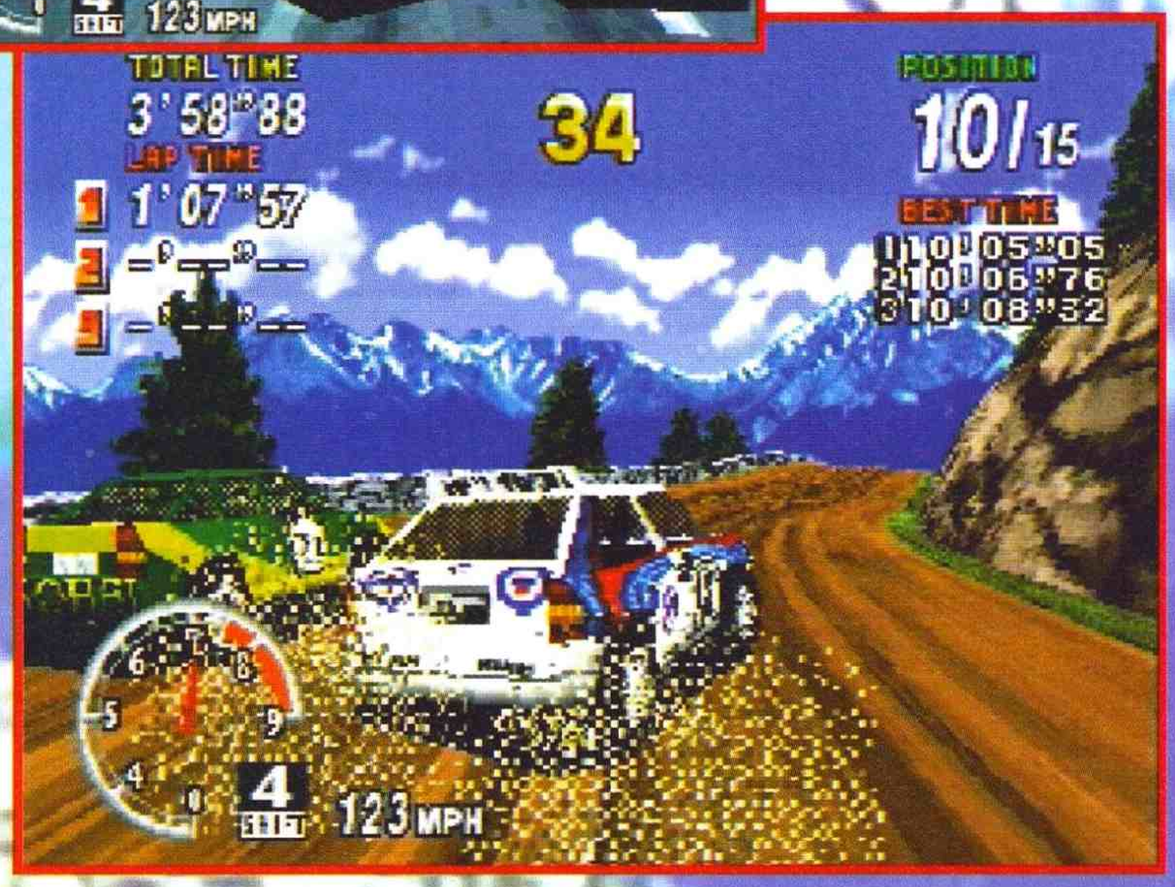
| | |
|---|---|
| GIOCATORI: | 1-2 |
| LIVELLI: | 4 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: | 3 |

**Una volta che avrete per le mani questo gioco ci sarà solo un ostacolo fra voi e una conversione perfetta: dovrete convincere la mamma che tagliare una gamba alla sedia per ottenere l'effetto coin-op è un vostro sacrosanto diritto...**



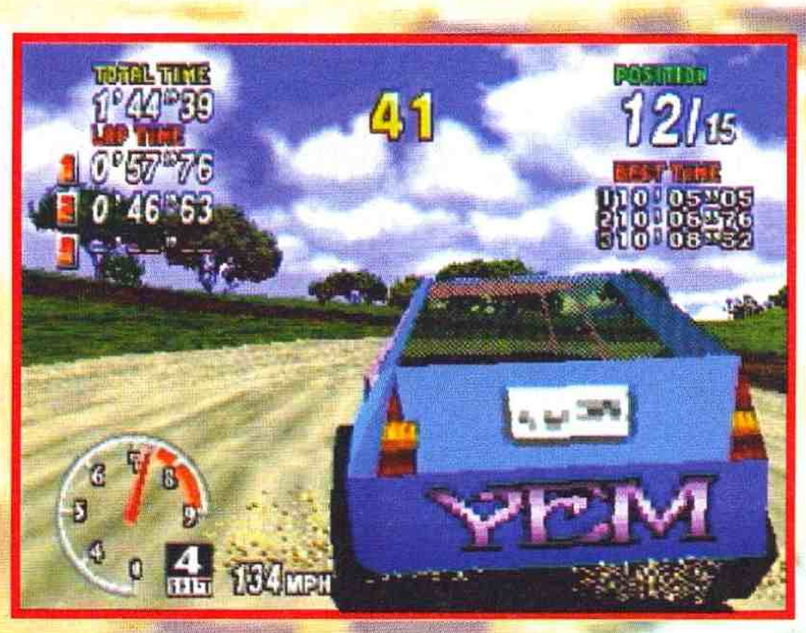

Eh sì, perché dovete sapere che il grande successo di Sega Rally in sala giochi è stato frutto anche del suo splendido cabinato, la riproduzione dell'abitacolo di un auto con tanto di volante "mobile", che trasmette cioè al giocatore tutti i sobbalzi a cui la macchina è sottoposta nel corso della partita. C'è poi una versione Deluxe di questo marchingegno, che prevede anche alcuni spostamenti del posto di guida stesso: a conti fatti un elemento di realismo non da poco, e tutti coloro che lo hanno provato sanno di cosa sto parlando. In ogni caso, volante o non volante, cabinato o non cabinato, un bel giorno i cervelloni della Sega si sono decisi e hanno ben pensato di trasferire Sega Rally Championship sul Saturn, pur essendo consapevoli che un'operazione

del genere non sarebbe stata esattamente una passeggiatina; la versione arcade di questo gioco infatti, oltre che essere eccezionale dal punto di vista tecnico con miriadi di poligoni texturati su schermo, procura al giocatore un coinvolgimento agonistico davvero superbo dandogli l'impressione di essere sbattuto al volante di un'auto più vera che virtuale, anche per i motivi di cui sopra... La grande sfida era dunque stata lanciata: sarebbero stati in grado i programmatori di realizzare un lavoro all'altezza della situazione? Come avrebbe fatto un "semplice" 32 bit a reggere il confronto col Model 2, la scheda da bar sulla quale gira (vorticosamente) la versione originale di Sega Rally? Ma soprattutto, chi mi ha fregato la Tipo che avevo parcheggiato qui sotto? A questi e ad altri inquietanti interrogativi la Sega si era proposta di rispondere affiancando a un'équipe di tecnici altamente specializzati uno dei membri più importanti dell'AM3, che è nientemeno (per quei pochi scellerati che ancora non lo sapessero) il team che si è occupato dello sviluppo di Sega Rally in versione arcade. Inutile dirlo ma, fra le righe, si intuiva anche una certa voglia di riscatto dopo la realizzazione di Daytona USA, gran bel giocone e fin qui siamo tutti d'accordo, ma decisamente inferiore alle aspettative di chi lo aveva provato sotto forma di coin-op ed era poi passato alla trasposizione per Saturn. Ecco quindi che, sfruttando ancora il primo sistema operativo col quale sono state realizzate tutte le produzioni Saturniane ec-



**MA** Adesso esageriamo! La Sega ha riprodotto nella maniera migliore possibile lo spettacolare coin-op, tanto che guardando adesso Daytona e confrontandolo con Sega Rally sembra quasi di guardare due console diverse. A parte la grafica letteralmente spettacolare (fluida, particolareggiata, insomma incredibile), SR riesce anche a essere giocabile e divertente, pur disponendo di una struttura tutto sommato abbastanza limitata. Le tre (quattro, ma Lake Side la devo ancora vedere) piste si imparano a memoria abbastanza in fretta e con una dose non eccessiva di pratica si riescono a compiere dei numeri di tutto rispetto (anche se all'inizio sembra davvero impossibile), dopodiché la sfida quasi finisce: tutto sta a vedere quanto ci si mette a passare da "bravi" a "esperti". Comunque sia, massimo rispetto.

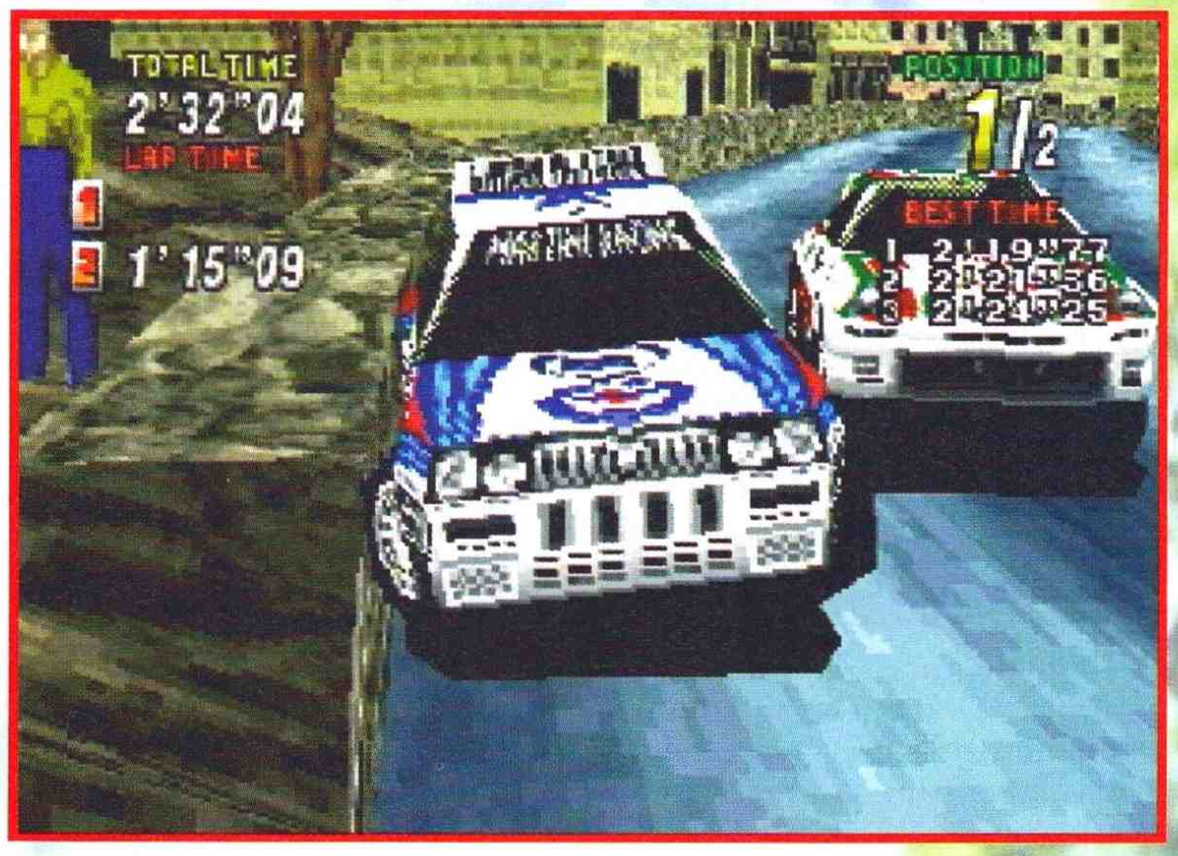
cetto Virtua Fighter 2 (e col quale uscirà probabilmente ancora un bel po' di roba, prima di cambiare definitivamente rotta), il titolo di guida in questione ha finalmente visto la luce e ce lo siamo ritrovati sugli scaffali dei negozi poco prima delle festività natalizie (toh, che coincidenza...). E allora, lo volete proprio sapere cosa ne penso di questo gioco? Vabbè che io una valutazione più che seria devo comunque darla, poiché in caso contrario potrei anche ritrovarmi alla succursale peruviana della Xenia ancor prima di rendermene conto... Quindi cominciamola, 'sta recensione, e vediamo un po' di capire se è valsa la pena attendere questa uscita e se con essa la Sega si è finalmente "messa in carreggiata" per fare del Saturn una macchina in grado di portare a casa dei suoi utenti anche i coin-op più difficilotti da convertire; la risposta è... Luci basse in sala... Rullo di tamburi... Sì'!!!, e per diversi motivi che vi vado subito a illustrare: dal lato visivo (quello che probabilmente dava origine alle maggiori difficoltà in fase di trasposizione) non ci si poteva aspettare di più: il forzato calo grafico che si temeva danneggiasse troppo il gioco nella sua componente più spettacolare c'è senz'altro stato (era inevitabile), anche se per fortuna non ha sortito i terribili effetti che inizialmente minacciava; gli ingegneri della Sega si sono prodigati nel ridisegnare diversi elementi del gioco, automobili comprese, in modo da utilizzare meno poligoni per ricoprire alcune superfici ma piazzandoli in punti più "strategici" rispetto al coin-op, e facendo un uso delle texture da Oscar per gli effetti speciali. Il famigerato "clipping" che aveva suscitato alcune critiche nel caso di Daytona USA non è che un'ombra del passato, dato che l'aggiornamento dei fondali in questo caso è gestito più che bene, come allo stesso modo lo sono tutti gli elementi di contorno alle piste vere e proprie (costruzioni, animali vari, spettatori); grande impegno c'è stato anche, e lo si vede, nel rendere il meno possibile cubettosi i fondi stradali, che raggiungono livelli di definizione davvero incredibili: asfalto, terriccio e sabbia danno una sensazione di "copia dal vero" indescrivibile (grandiosa la pista del secondo livello, con le macchie di umidità causate dal clima del posto), e i bordi dei circuiti (gallerie, muriccioli, pareti di roccia) non sono da meno a parte, forse, quando ci si va a sbattere o comunque si rasentano a breve distanza; in quest'ultimo caso nasce qualche conflitto di memoria sulla gestione dei poligoni, e il tutto acquista un aspetto un po' meno ultraterreno... Roba da poco, comunque: volendo cercare il pelo nell'uovo allora ci sarebbe anche da dire che le auto avversarie non sono definite come la Toyota Celica o la Lancia Delta a disposizione del giocatore, ma chi ci bada più di tanto? Durante le gare tutta la concentrazione si sposta sulle manovre della macchina, per un semplice quanto importante motivo: la splendida giocabilità (intesa come il perfetto mix fra la difficoltà di una simulazione e l'immediatezza, la semplicità di un gioco arcade) propria del coin-op è stata trasferita su Saturn con risultati ancora superiori al pur ottimo lavoro grafico; prendere la mano al volante è inizialmente abbastanza semplice, ma la spinta a migliorarsi è talmente forte che ben pre-



**TMB** Certo che ne hanno fatti di progressi quelli della Sega! Daytona USA era indubbiamente notevole come giocabilità, ma in quanto a tecnica non si può certo dire che sfruttasse al massimo il Saturn. Questa volta le cose sono ben diverse e basta giocare qualche minuto per rendersi conto delle sostanziali migliorie apportate in questo Sega Rally. Il clipping dei poligoni è praticamente invisibile e la velocità, ma soprattutto la fluidità, è quasi indistinguibile da quella del coin-op. Ottimo anche l'adattamento delle texture, per non parlare della gestione dei poligoni, certo non paragonabile all'originale da sala, ma comunque di grande impatto. In ogni caso Daytona USA rimane, almeno a mio parere, più divertente e immediato, Sega Rally infatti tende ad essere molto tecnico e abbastanza difficile da padroneggiare, soprattutto all'inizio, perdendo un po' del classico stile arcade che ha da sempre caratterizzato le produzioni della Sega.

**ALEX** **Dopo Daytona USA, con tutti i problemi tecnici - influenti o meno a livello di giocabilità - ecco Sega Rally Championship: notevolissimo a livello tecnico, è eccellente anche a livello di giocabilità. La difficoltà è sicuramente più elevata di quella di Daytona, ma del resto anche il coin-op con la Celica e la Delta era decisamente più difficile di quello con le stock car americane. Un must per tutti i possessori di Saturn.**

sto si abbandonano i modelli col cambio automatico per dedicarsi alla scuola della "scalata di marcia": in questo modo diventa superfluo usare il freno, si perde molta meno velocità nelle curve più strette e le continue derapate smettono di essere all'ordine del giorno, riuscendo a raddrizzare la macchina molto più facilmente. I circuiti su cui misurarsi con una quindicina di avversari sono tre (Desert, Forest e Mountain), ma vincendo in modo arcade/championship se ne può ottenere un quarto, tale Lake Side; per farlo bisogna guadagnare più posizioni possibili, dato che l'ordine di arrivo di un percorso è quello di partenza del successivo: il meccanismo è insomma quello di una gara a tappe. I tracciati sono a difficoltà crescente, e per questo è disponibile il modo practice che permette di allenarsi indifferentemente sull'uno o sull'altro; opzioni interessanti sono anche una sezione di modifica delle caratteristiche delle auto, il time attack, che permette di sfidarsi creando una macchina "fantasma" da battere successivamente, ma soprattutto lo split screen per due giocatori: sebbene il Saturn faccia sparire qualche poligono in più che non normalmente, correre contro un amico è abbastanza divertente anche se, per ovvi motivi, in questo modo vengono a mancare le indicazioni del proprio navigatore... Il prezioso individuo infatti, nel modo a uno ragguaglia continuamente il pilota sulle varie curve da affrontare (direzione e difficoltà), permettendo così una più veloce memorizzazione dei percorsi. Il contributo sonoro al tutto è decisamente azzeccato, con temi musicali sempre adatti al tipo di percorso e in pieno stile "Out Run"; altrettanto dicasi degli effetti (a parte la frenata) come il rumore dei pneumatici che stridono sul terreno e quello del motore, eccezionali. Il discorso longevità non lo sto neanche ad affrontare, sappiate solo che finché non avrete ottenuto la quarta pista e la nuova macchina (un terzo modello nascosto) passerete giorni e giorni ad allenarvi per guadagnare anche i decimi di secondo, e arriverete a studiarvi il completissimo replay per analizzare la vostra tecnica di guida ed eventualmente correggerla. In chiusura, visto che oggi sono particolarmente buono (saranno i calmanti che ho preso per sopportare i bambini a Giocattolincittà '95?), beccatevi una dritta per vincere a Sega Rally: per avere la quarta pista basta, se così si può dire, correre a livello easy e con lo sterzo posizionato su "quick", mentre per ottenere la nuova auto il livello è il normal e quindi dovrete sudacchiare un bel po' di più... Ma non preoccupatevi: se comunque ci riuscite continuerete a giocarci anche per il semplice piacere di farlo, e con questo mi sa che ho detto tutto.




Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ perfetta o quasi<br>+ grande somiglianza al coin-op | 96 |
| SONORO<br>+ musiche più che buone<br>+ ... E adatte alle piste | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>+ il realismo è garantito<br>+ manovrabilità eccellente | 98 |
| LONGEVITÀ<br>+ vincere il campionato non è facile<br>+ interessante il gioco a due | 92 |
| SEGA | 96 |

# METAL JACKET

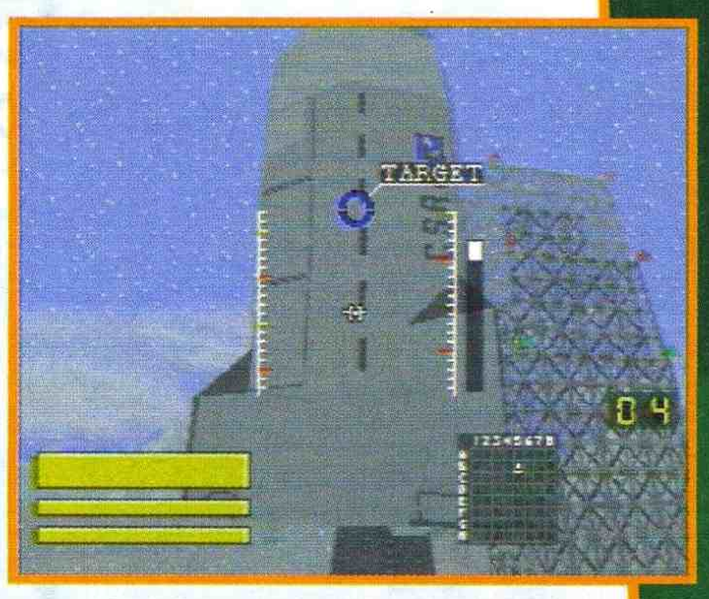
IMPORT

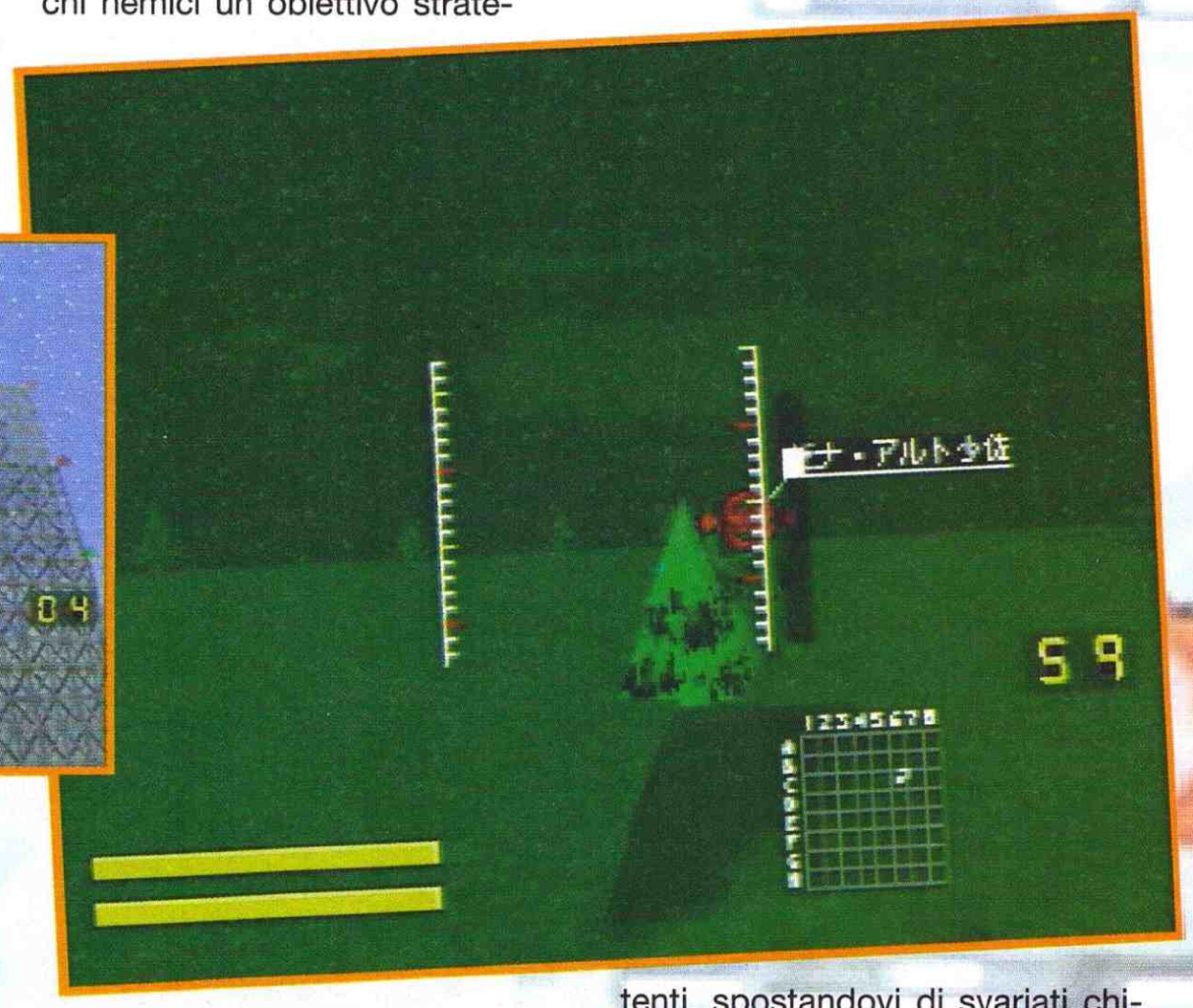
76

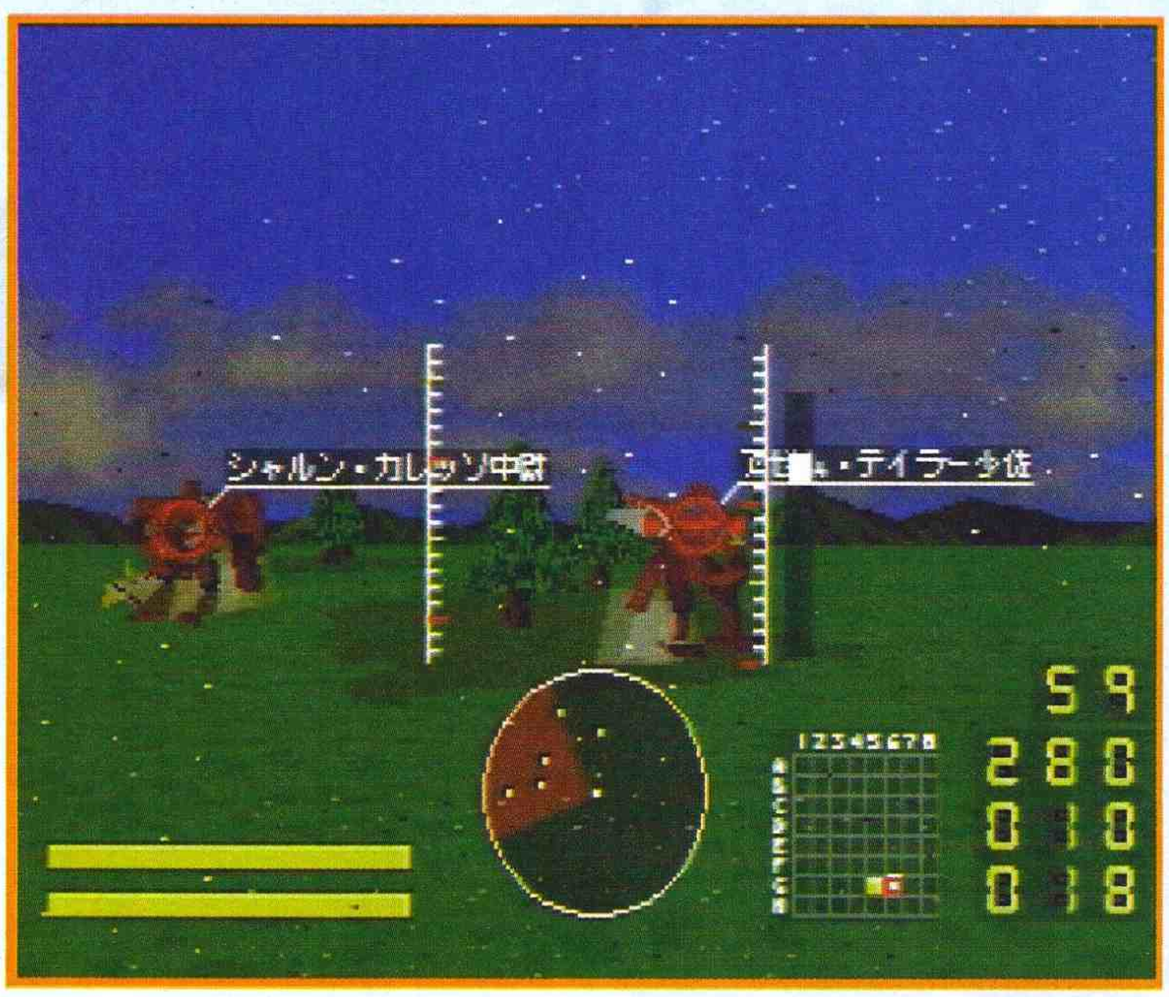
GIOCATORI: 1 - 2 (LINK)
LIVELLI: 6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 1

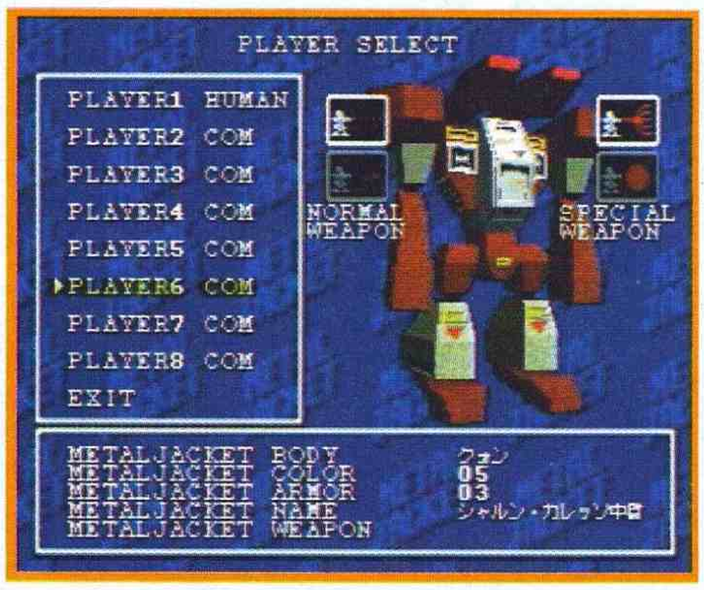
**Otto robottoni che si pigliano a mitragliate senza un attimo di sosta, nel bel mezzo di una zona di guerra: vi aspettavate qualcosa di diverso, da un gioco con un titolo del genere?**

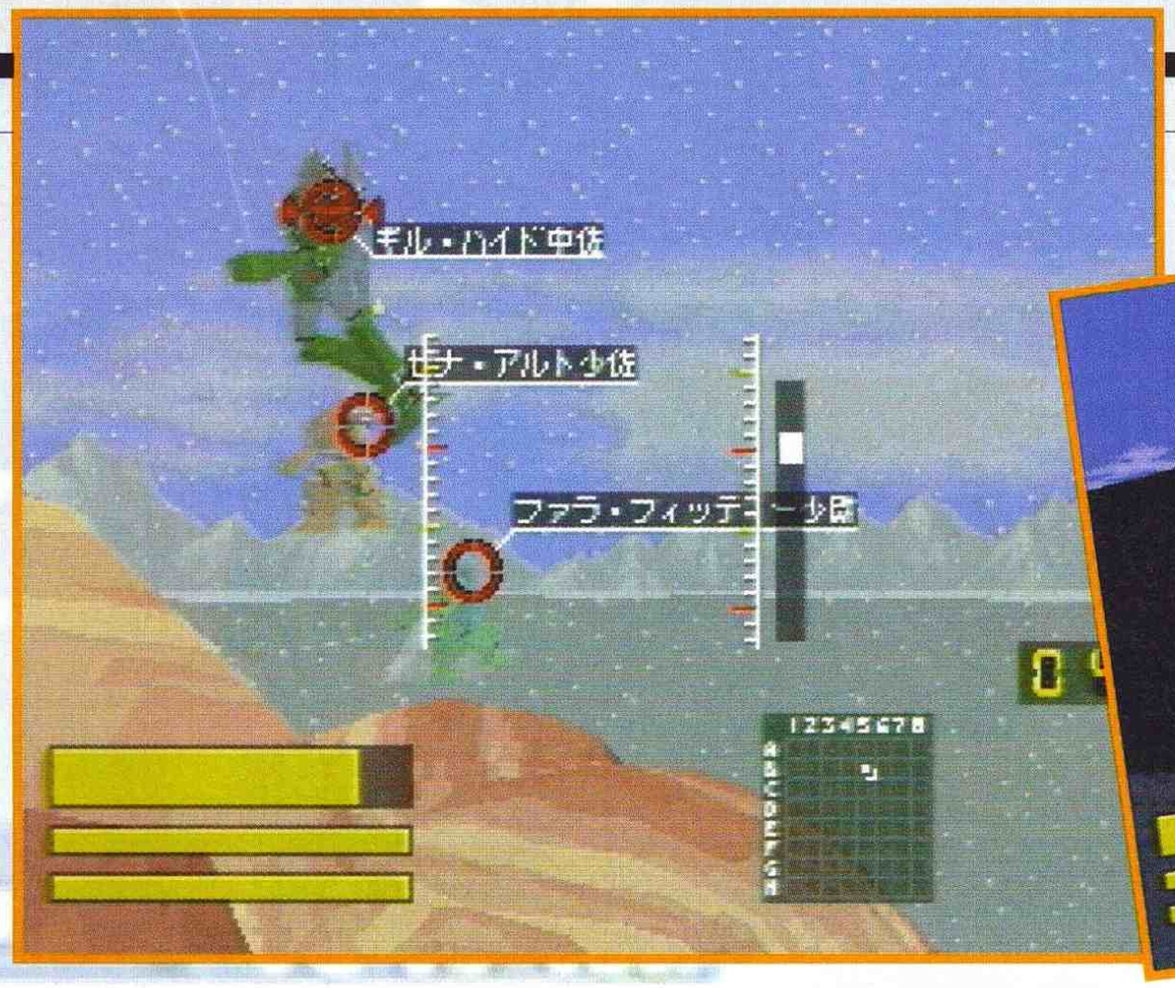
Io sinceramente no, o almeno non più di tanto... Il fatto poi che al posto di militari in carne e ossa (magari galvanizzati da un sergente tanto, taaanto cattivo) ci siano solidi esoscheletri di ogni tipo non cambia la sostanza delle cose: seppure con un "full" in meno, anche in questo caso si tratta infatti di sterminare gli avversari delle opposte fazioni senza pietà, sfruttando il solito arsenale di armi e, in particolare, le mitragliatrici in dotazione a ognuno dei vari mech presenti sul campo di battaglia. Strutturalmente parlando quindi, Metal Jacket offre la possibilità di calarsi nei panni del pilota di un "mobile suit", e lo fa con un paio di opzioni di gioco abbastanza differenti fra loro: nel primo caso si tratterà di difendere dagli attacchi nemici un obiettivo strategico per un certo periodo di tempo, nel senso che vi vedrete arrivare addosso sette avversari i quali cominceranno a far fuoco su un bersaglio prefissato (una base militare, un missile, una stazione radio), e voi dovrete tentare di dissuaderli dal loro intento... Non sarà necessario distruggerli in massa, ma semplicemente tenerli a bada per un po': dedicando le vostre amorevoli attenzioni ora a uno ora all'altro dovrete riuscire a vincere la missione, tentando magari di non fare errori come bombardare i vostri stessi avamposti o ingaggiare un furioso combattimento con uno dei nemici più potenti, spostandovi di svariati chilometri (un diversivo per farvi allontanare dal bersaglio) mentre gli altri proseguono indisturbati la loro opera... Sì, mi rendo conto che questi equivoci possano anche sembrare degni di Fantozzi, ma vi assicuro che sono i maggiori contrattempi con cui ci si scontra durante le prime partite, e ve lo dice uno che prima di capire che erano i robot quelli da colpire, e non uno space shuttle indifeso (mi sembrava troppo facile...), di tempo ce ne ha messo parecchio; e ora che mi sono esposto al pubblico ludibrio, possiamo anche andare avanti, va'! Per quanto riguarda la seconda opzione di gioco non si tratta altro che di un combattimento tra "famiglie" di mech da formare a proprio piacimento, bisognerà cioè decidere a quale nazionalità far appartenere ognuno dei tritaproiettili ambulanti sce-

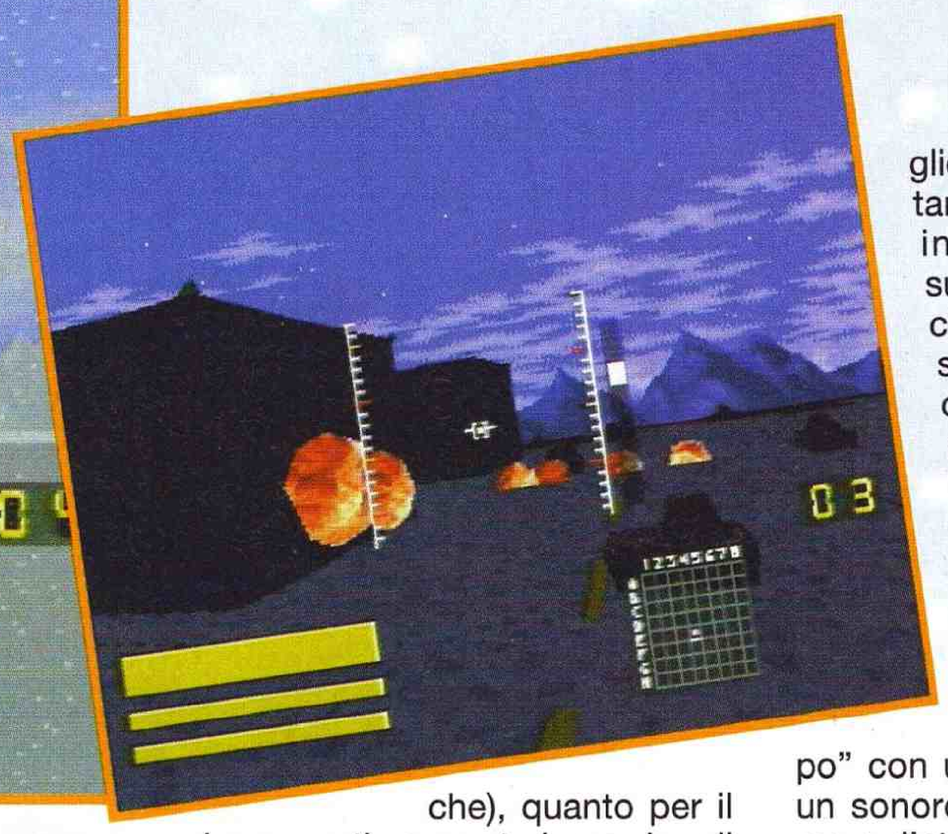


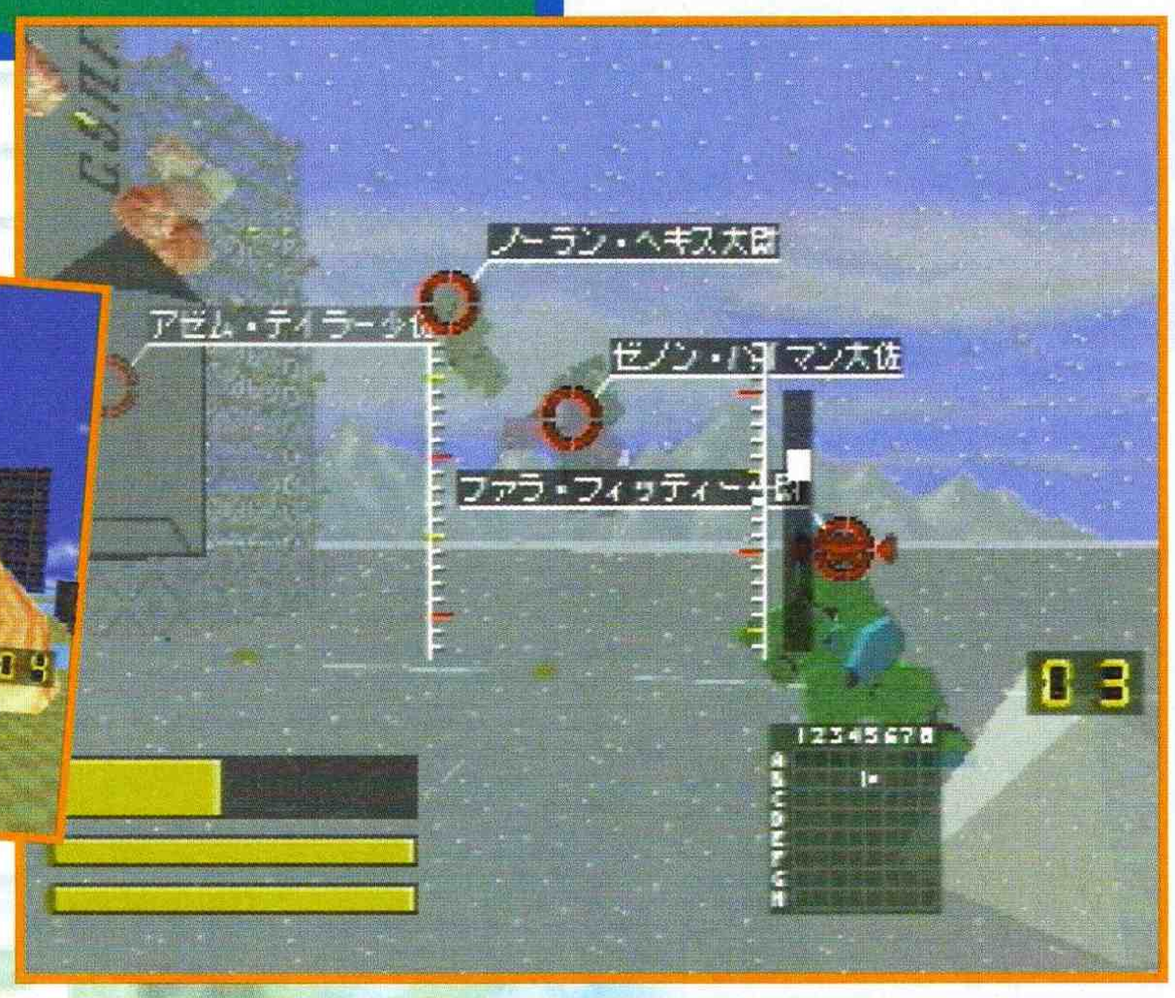



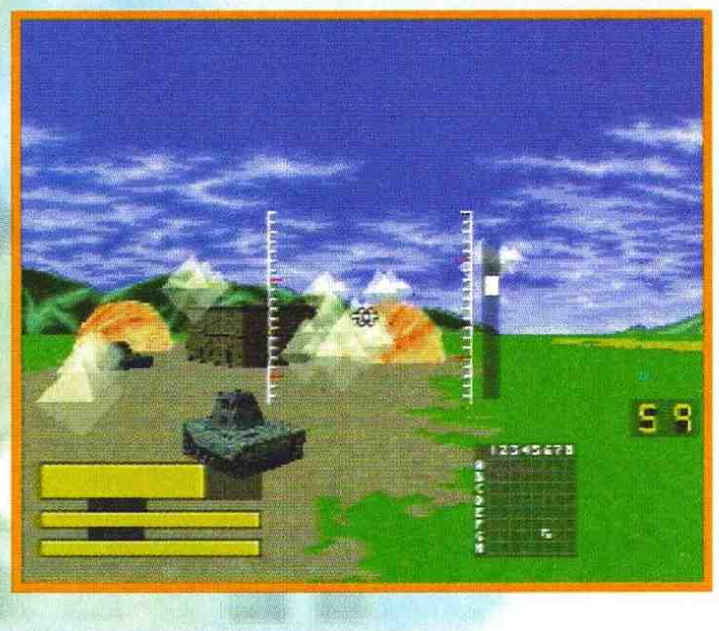




gliendosi alleati e antagonisti, ma attenzione! Non ci saranno solo i buoni e i cattivi: le squadre da formare possono essere ben più di due (fino a otto, per la precisione), con un sacco di combinazioni possibili come quattro carcassoni dalla vostra parte (di cui tre comandati dalla cpu, ovviamente) e i restanti quattro totalmente spaiati e in guerra anche fra di loro -l'onestà innanzi tutto-, oppure sette contro uno (viulenza!). Insomma, il concetto lo avete afferrato, no? Bene, tenetevelo stretto anche perché è una delle poche cose da non buttare... Come forse avrete già capito dal voto globale infatti, questo Metal Jacket scade sotto diversi altri profili: un numero davvero basso di poligoni (specialmente per quel che riguarda le ambientazioni) e alcuni effetti grafici decisamente sgradevoli e poco realistici, come il cockpit povero oltre ogni limite e le esplosioni di una bruttura micidiale; una manovrabilità del mezzo da esaurimento nervoso, non tanto per la difficoltà insita nel far muovere il bestione metallico (se è per quello ci si riesce anche), quanto per il dover continuamente inseguire gli avversari, senza mai poter tirare un po' di mazzate come si deve a causa della mobilità da anguille di questi ultimi: ci si rende ben presto conto che tentare un duello in velocità è partita persa fin dall'inizio, e bisogna aspettare qualche "collega" (nel modo combat) che risolva definitivamente la situazione... Tutto questo non giova certo alla longevità che risulta inoltre compromessa dall'impossibilità di continuare: fin dall'inizio si può infatti scegliere la missione da portare a termine, ma anche in caso di vittoria non succede un bel niente, il che mi sembra a dir poco scoraggiante. Certo, alcuni lati positivi ci sono anche, ad esempio una marea di opzioni (colore, mobilità, tipo di armi e scudi) con le quali personalizzare il vostro mezzo, il filmato degli scontri effettuati da seguire "a tutto campo" con un'apposita telecamera, un sonoro davvero azzeccatissimo e d'atmosfera, la possibilità di giocare in link (fino a otto persone nell'edizione americana)... Non sono certo elementi da buttare, ma quando il resto del gioco si mantiene su livelli mediocri anche queste finezze non riescono a fare più di tanto. I cardini sui quali si deve reggere un buon titolo restano a mio avviso sfida e giocabilità (per la grafica esistono anche delle eccezioni), e non mi sembra che Metal Jacket possieda straordinarie qualità in nessuno di questi due campi, sviluppandosi prevalentemente su quelli che dovrebbero essere (e restare) i semplici elementi di contorno di un simile prodotto.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo





**TMB** **Ma vieniiii! Il simulatore del film più antimilitarista della storia! No? Come no? Ma insomma, mi spiegate cos'è 'sto coso tutto spigoloso, che se tutto va bene sfrutta si e no il 2% delle capacità del (della?) PlayStation. Scusate, da quanto mi risulta il gioco in questione era stato annunciato parecchi mesi prima dell'uscita ufficiale della console e adesso, a distanza di un anno e passa, quelli della Pony/Canyon (praticamente la Sony) se ne escono con un prodotto piuttosto mediocre.**
**Tecnicamente fa acqua da tutte le parti, i poligoni sono ridotti all'osso e il gioco sembra una versione brutta di Krazy Ivan (che poi non è, a mio avviso, questo grande capolavoro)...**

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- pochi i poligoni su schermo<br>- paesaggi scarni e ripetitivi | 75 |
| SONORO<br>+ ottimi gli effetti sonori<br>+ musiche adatte | 85 |
| GIOCABILITÀ<br>- controllare il mech è un'impresa...<br>- ... Colpire gli avversari anche di più | 72 |
| LONGEVITÀ<br>+ non male la battaglia di gruppo...<br>- ... Ma anche quella stanca presto | 79 |
| PONY CANYON | 76 |

# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

# COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

ANCONA
Falconara Marittima
**BITMANIA**
Via N.BIXIO,67/69
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA
**BEST RECORDS**
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASTI
**COMPUTER 1°**
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO

BARI (Locorotondo)
**CONSOLE'S HOUSE**
Via Alberobello, 51
LOCOROTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (Budrio)
**VIVIDEO Videoclub**
Via Marconi, 5
BUDRIO
(BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
**COMPUTER SHOP**
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CASERTA
**NEW MEDIA**
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CONEGLIANO VENETO
TREVISO
**TOP GAMES**
Via Rosselli, 17
Conegliano Veneto TV

COMPUTER ONE AFFILIATO

CUNEO
**ROSSI COMPUTER**
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
**RONAR**
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE (Scandicci)
**BELLANTI**
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
**CART.ISOLOTTO**
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA
**ECR ELETTRONICA**
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA (Lavagna)
**MONDO GAMES**
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LA SPEZIA
**SOFTMANIA**
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO
**COMPUTERLAND**
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO (Piombino)
**PUNTO TELEFONO**
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LUCCA (Viareggio)
**GENIUS COMPUTER**
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

**IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE I M B A T T I B I L I**

# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

# COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

MANTOVA
(Cerese di Virgilio)
**WORLD MUSIC**
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO
**VIDEOMATIK**
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO
**VIDEOLAND**
Via Pecchio,2
MM Loreto
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO (LODI)
**NUMBER ONE**
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (CARPI)
**L'ALEPH**
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (Castelvetro)
**LOLLIPOP**
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MONZA (MI)
**BIT 84**
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NUORO
**MR.GADGET**
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO

ORVIETO (TR)
**GIOCATTOLANDIA**
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
**DR.ROM & MR.GAME**
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
**IL NANO VERDE**
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PERUGIA
**BIG BANG**
Via Marconi, 45
PERUGIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PARMA
**GAME'S HOUSE**
Gall.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PESCARA
**UGLY KID 2**
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PIACENZA
**ELECTRONIC FUN**
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PISA (Pontedera)
**ELECTRONIC DREAMS**
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

PRATO
**FREE TIME**
V. Seminario, 12
PRATO

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA
**ZUCCHERELLI**
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

**IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE I M B A T T I B I L I**

# ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

# COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)

**PC PROFESSIONAL**

Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)

**ARGNANI MASSIMO**

Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Lugo)

**VIRTUAL GAME RGS**

Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA

**COMPUTERMANIA**

V.le Monte
S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RIMINI (Forli')

**COMPUTER HOUSE**

Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA

**GI.GI.WATCH**

Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA

**GI.GI.WATCH**

Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA

**ODIS**

P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA

**ODIS**

P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA (Genzano)

**F.LLI AGOSTINELLI**

Corso Gramsci, 26
GENZANO DI ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

S.Pietro Cariano (Verona)

**VIA COL VIDEO**

Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

TARANTO

**SUPER CONSOLEMANIA**

Via CRISPI, 72/A
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TERNI

**UGLY KID**

Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO

**QUEEN COMPUTER**

Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO

**WORLD MUSIC**

Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

VENEZIA (Mestre)

**MASTERGAMES**

V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERCELLI

**MEGA-LO-MANIA**

Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO

VICENZA

**CHIODI**

[illegible] De Gasperi, 10
VICENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO

VITERBO
(Civitacastellana)

**START GAME**

Via M. MAsci, 8
Civitacastellana

**IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE I M B A T T I B I L I**

# TOHSHINDEN

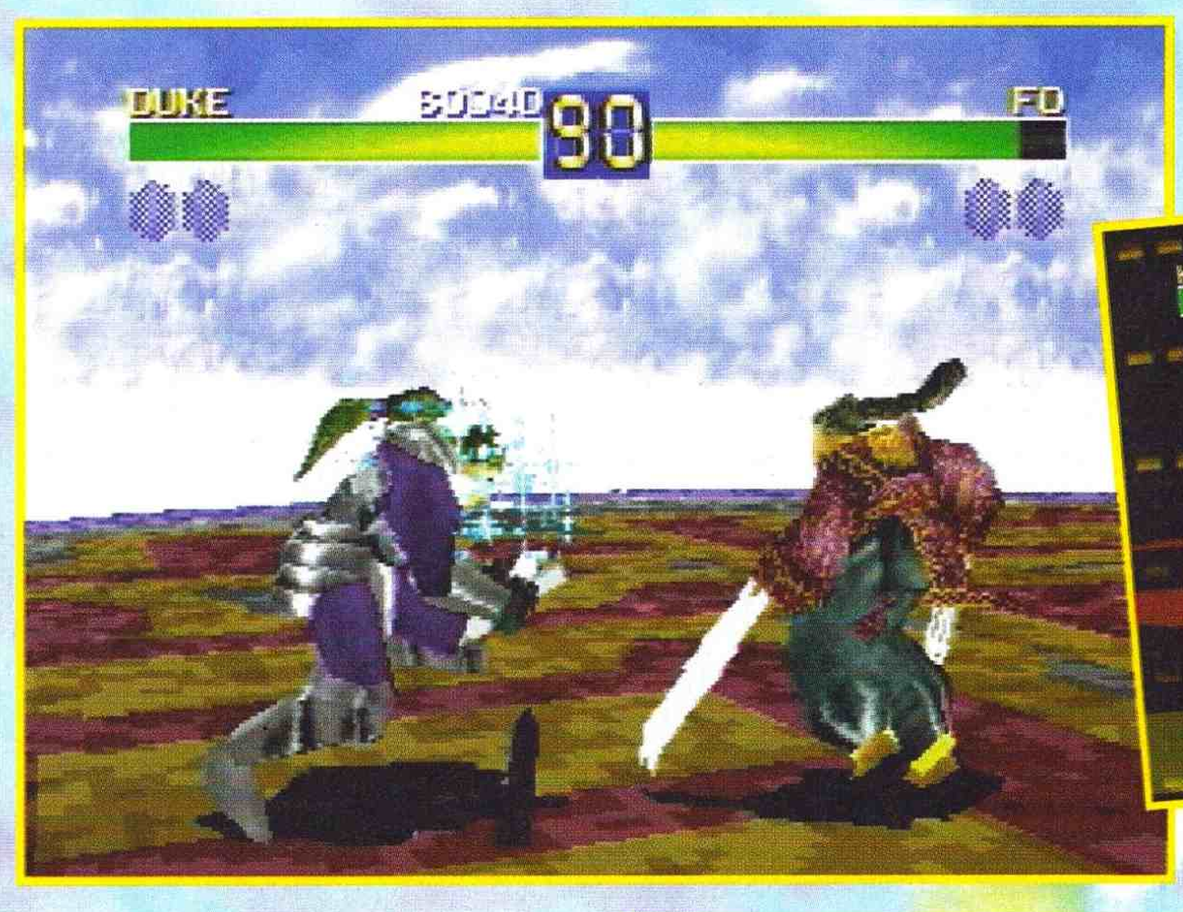
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Ehi, ma perché il cattivone finale ha le orecchie da coniglio?**

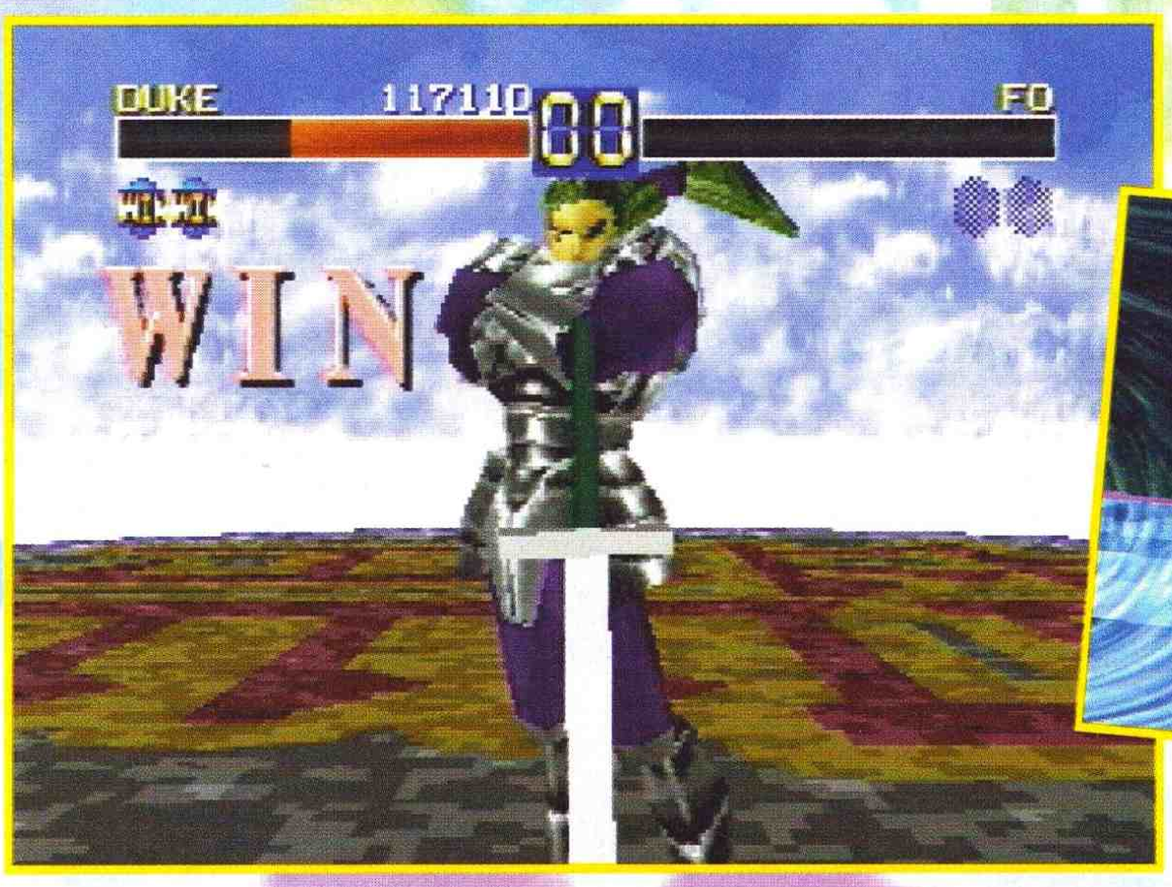
Quando Saturn e Play Station sono sbarcati in Italia, subito sono stati "caratterizzati" da due bellissimi picchiaduro: Virtua Fighter per il primo, Tohshinden per il secondo. Naturalmente la diatriba ha subito preso vita, e non è passata neppure una settimana che già ci siamo trovati a dovere rispondere alla fatidica domanda: "Ma è più bello Tohshinden o Virtua Fighter?", che in realtà nascondeva la ben più insidiosa questione: "Ma è più bello il Saturn o il Playstation?". La questione, come già accade da più di dieci anni, sembra assillare migliaia di giocatori, e noi, come sempre, ci troviamo a dovere rispondere a una domanda impossibile. Ma in realtà la risposta esiste, e non è neanche tanto difficile (il difficile sembrerebbe essere capirla): si tratta di macchine che, pur occupando uno stesso spazio sul mercato, hanno caratteristiche diverse tra loro. La questione era già stata vissuta ai tempi dell'Intellevision e del VCS 2600, quindi del C-64 e dello Spectrum, dell'Amiga e dell'Atari ST, del Master System e del Nintendo e, in tempi più recenti, del Super Nintendo e del Mega Drive. Oggi lo scontro si è spostato su livelli ancora più alti, ma il concetto è sempre lo stesso: i possessori di una delle due console vogliono sentirsi dire che hanno fatto la scelta giusta. Il fatto è che ogni macchina risulta, alla lunga, più adatta per determinati tipi di programmi - giochi nella fattispecie. Il tutto sta nel riuscire a capire in tempo quali generi potranno venire sviluppati con maggiore successo su una macchina piuttosto che sull'altra, e quindi decidere in base ai propri gusti personali.

Ma torniamo al discorso originale. Abbiamo detto che Virtua Fighter significava Saturn, e Tohshinden Playstation. Ma oggi le cose potrebbero cambiare, perché Tohshinden ha "tradito" ed è passato anche dall'altra parte della barricata; cioè che, in parole povere, è stato convertito anche per Saturn (mi sembra già di udire mormorii di offeso stupore da parte dei Playstationisti e di soddisfazione da parte dei Saturniani). Che sia questo il banco di prova finale per decretare la supremazia di una delle due macchine? No, assolutamente, ma senza dubbio ci sarà chi vorrà interpretarlo in questo modo.

Veniamo comunque a noi, o meglio al gioco. Tohshinden è un picchiaduro, per coloro che ancora non dovessero es-



peculiare genere.
Se l'ambientazione è completamente nipponica, lo stesso vale anche per la qualità e lo stile grafico. Ai poligoni di VF si oppone un disegno molto più pulito e chiaro, almeno nelle intenzioni dei programmatori. Purtroppo la bellezza dei personaggi, che nella versione Play Station costituiva uno dei maggiori punti di forza, non è stata assolutamente resa nella versione per Saturn. Certo, la grafica è bella e indubbiamente apprezzabile, ma ben lontana dalla spettacolarità della precedente versione.
Sempre a proposito di grafica non perfettamente riuscita, anche i fondali non riescono a reggere il passo con quelli del Playstation. Non si tratta in questo caso di una nota esclusivamente grafica, quanto anche di scelta dei fondali stessi, spesso e volentieri più che acidi (ricordano in realtà quei tentativi di psichedelia che si vedevano sulle vecchie console quando lo spazio non era sufficiente per inserire dei fondali più elaborati).
In un gioco come questo, comunque, la grafica non è certo tutto, anzi, possiamo dire che si tratta di un elemento assolutamente secondario.



Quello che importa veramente è la giocabilità, la velocità e la completezza. Tutti elementi che, purtroppo, hanno perso molto nella trasposizione su Saturn. In particolare, la difficoltà del gioco e il bilanciamento delle abilità di combattimento non sono stati assolutamente raggiunti. Con la prima partita a livello easy sono riuscito serne a conoscenza. Rispetto a Virtua Fighter presenta molteplici differenze, ma una in particolare colpisce immediatamente: l'atmosfera. Se in VF abbiamo a che fare con lottatori di vario genere, ma pur sempre lottatori, con il loro bel kimono o, al limite, una tutina da combattimento, Tohshinden prende a piene mani dal fantasy giapponese più estroso e colorato. I personaggi sono incastonati in armature immense e meravigliose (non parliamo della loro assoluta scomodità durante un combattimento), abitini da sfilata di moda e amenità simili. Tutto questo, naturalmente, contribuisce a fornire un effetto assolutamente eccezionale - sempre che vi piaccia il genere nipponico. Ogni personaggio possiede una propria storia particolare, un motivo specifico che lo ha portato a entrare in questa pericolosissima e potenzialmente letale competizione; naturalmente anche le storie sono intrise di un sapore prettamente giapponese, e possono sembrare abbastanza strane a chi è totalmente digiuno di questo

**MA**

**Atto primo, scena prima: il buon Andrea Fattori impugna il Apad per la prima volta, seleziona la modalità facile e finisce il gioco (Gaia, Sho e Cupido compresi) senza mai perdere una partita (e quasi senza perdere un round). Scena seconda: selezionato il livello normale, lo finisce di nuovo. Scena terza: cominciano gli esperimenti, ovvero prova a ammazzare gli avversari senza guardare (e quasi ci riesce). Atto secondo, scena prima: accendo il Saturn e TohShinDen non va. Scena seconda: non va di nuovo. Scena terza: va e lo finisco alla prima partita. Che ci sia qualcosa che non funziona con la giocabilità? TohShinDen sarebbe anche un bel picchiaduro per Saturn se 1) fosse ragionevole giocarci da soli (ma non ha senso, è troppo facile), 2) non fosse uscito insieme a VF2, 3) non avessi visto la versione Playstation che è incredibilmente meglio. Dimenticatelo.**

a completare tutto il gioco, compresi i nemici speciali che appaiono soltanto dopo avere sconfitto i normali avversari (oltre a quello già presente nella versione e Playstation ne è stato inserito un altro, Cupido, ma non vi diremo niente al suo riguardo... scopritevelo da soli!) senza dovere utilizzare neanche un "continue". In realtà in tutto il gioco ho perso un unico match, unicamente per distrazione (è facile distrarsi quando i nemici cadono come pere cotte...). La cosa mi ha un po' deluso, ma naturalmente mi rendevo conto che si trattava del livello easy, e che quindi era giusto fosse così facile. Quindi sono passato al livello normal e, incredibile a dirsi... non è cambiato praticamente niente! Anzi, ho sconfitto tutti i nemici al primo colpo, utilizzando soltanto una mossa (neppure una mossa speciale, anzi, una delle più banali), talvolta giocando senza neppure guardare lo schermo e utilizzando una mano sola (tenendo il joypad coi piedi e premendo i pulsanti con i denti... NdAlex). Soltanto i personaggi finali hanno richiesto un minimo di attenzione e di mosse diverse.

Oltre al sistema di gioco base, nel quale il giocatore affronta uno dopo l'altro, in successione casuale, tutti i nemici, è possibile utilizzare lo story-telling, dove prima e dopo ogni incontro si assiste a un incomprensibile dialogo (è in giapponese) tra gli sfidanti, dal quale sembrano uscire tutti felici e contenti. Immancabile il Battle Mode, contro un altro giocatore o contro il computer.

Così come per la versione originale, in Tohshinden vengono fornite alcune mosse speciali di base, per azionare le quali è sufficiente premere ripetutamente i tasti 'c' o 'z'. Naturalmente esistono anche altre super-mosse, che però sono abbastanza limitate sia per quantità che per utilizzo (o fanno un male spaventoso a chi le usa oppure possono essere utilizzate solo quando si sta per morire).

Nuove invece sono le animazioni iniziali, che descrivono rapidamente la storia di ogni personaggio, con una grafica e una fluidità decisamente buone. Non altrettanto apprezzabile è però il sonoro, che ad alcune musiche discrete alterna un buon parlato ma degli effetti assolutamente terribili, che stonerebbero anche su console a 16 bit.

Naturalmente Tohshinden non è un brutto gioco, anzi, supera per molti aspetti la maggior parte dei picchiaduro in circolazione (magari non su Saturn). I problemi nascono però nel momento in cui si passa a un inevitabile confronto con la versione Playstation, o ancora con l'altro grande beat 'em up per Saturn, Virtua Fighter (soprattutto adesso che ne è uscito lo spettacolare seguito). Tohshinden è più che discreto, ma deve vedersela con degli avversari troppo forti per lui.

**TMB** Attendevo l'uscita di Toshinden per Saturn con una certa curiosità, volevo proprio vedere cosa sarebbero riusciti a combinare quelli della Takara, autori della versione Playstation, che 12 mesi fa stupirono il mondo, sbattendo sui nostri monitor un prodotto tecnicamente rivoluzionario. Lo slogan sulla confezione giapponese recitava pressappoco così: "un'esperienza da 90.000 poligoni al secondo". Beh, mi dispiace per gli amici del Saturn, ma di quella impressionante cifra (neanche tanto, se considerate che nel seguito ce ne sono almeno il doppio) è rimasto davvero poco e niente.
Non solo i personaggi sono più brutti da vedere, non solo mancano di una marea di poligoni, non solo... ok, la smetto, però diciamocela tutta, se al nostro Toshinden togliamo l'incredibile impatto grafico non ne rimane molto. Sparito il gouraud shading, le trasparenze e buona parte dei colori, non resta che sperare nella giocabilità. Purtroppo anche questa è stata notevolmente decurtata, tanto che i personaggi sono diventati dei veri imbecilloni: figuratevi che è possibile picchiarli allegramente utilizzando sempre la stessa mossa (anche a livello normal!). A poco serve l'aggiunta di un nuovo personaggio e l'intro animata, ci vuole ben altro per salvare una robaccia del genere, soprattutto adesso che c'è in giro un certo Virtua Fighter 2...

| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ buoni sprite<br>- fondali molto acidi | 82 |
| SONORO<br>+ buon parlato<br>- terribili effetti | 74 |
| GIOCABILITÀ<br>+ abbastanza vario<br>- poco bilanciato | 72 |
| LONGEVITÀ<br>+ numerosi avversari<br>- troppo facile | 70 |
| TAKARA | 74 |

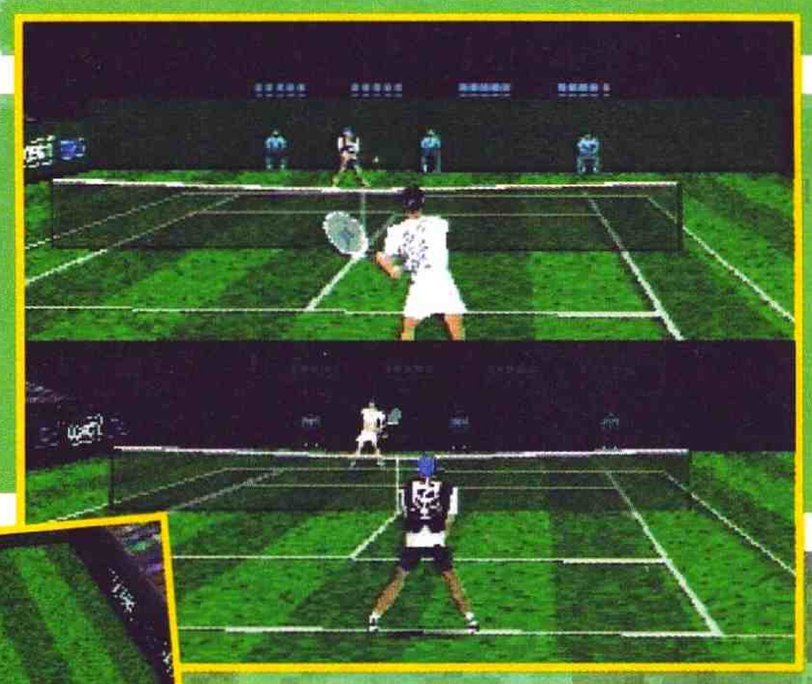
Andrea Fattori

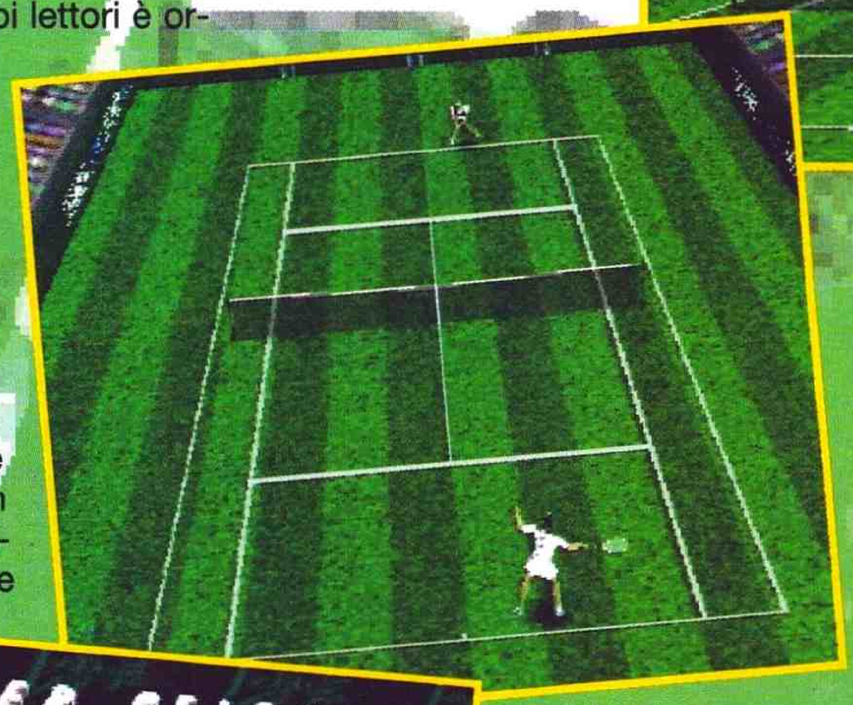
# 80

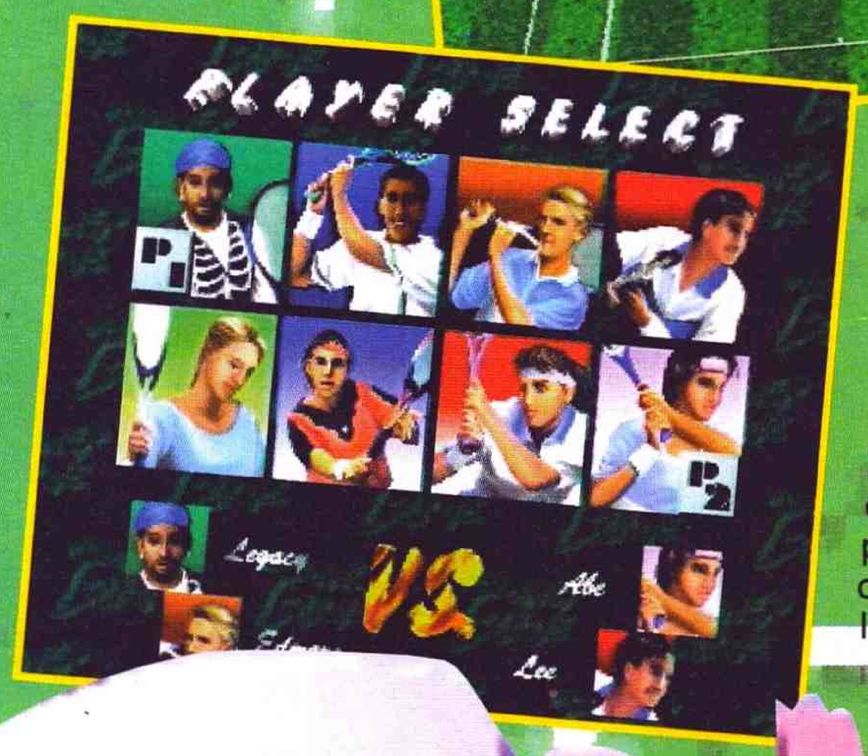
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Oh, finalmente un gioco di tennis per il Playstation, se ne sentiva davvero la mancanza, comunque, anche se vi anticipo subito che il gioco non è granché, continuate a leggere, vi aspetta un insolito cambiamento.**

Salve cari lettori, ho intenzione di rubare qualche riga a questa recensione per rendervi partecipi di un esperimento; beh, oddio, in realtà non si tratta di un vero esperimento, ma chiamiamolo pure così. In questa recensione ho intenzione di cambiare completamente la persona a cui parlo, mi spiego meglio: mi sono sempre trovato a disagio a parlare a VOI, entità astratta, la mia familiarità con voi lettori è ormai diventata tale da esigere un'altra forma di comunicazione... ok, taglio corto, in questa recensione vi parlerò interamente in prima persona, sì, perché sei TU che stai leggendo la rivista e non VOI, sei TU che provi emozioni e non VOI e sei TU che probabilmente mi consideri uno psicopatico e non VOI; preparati quindi a un discorso diretto e basta con il VOI, che non siamo più ai primi del 'novecento. Spero quindi che ti troverai bene con questo nuovo modo di leggere e di partecipare direttamente, perché io da oggi farò così.



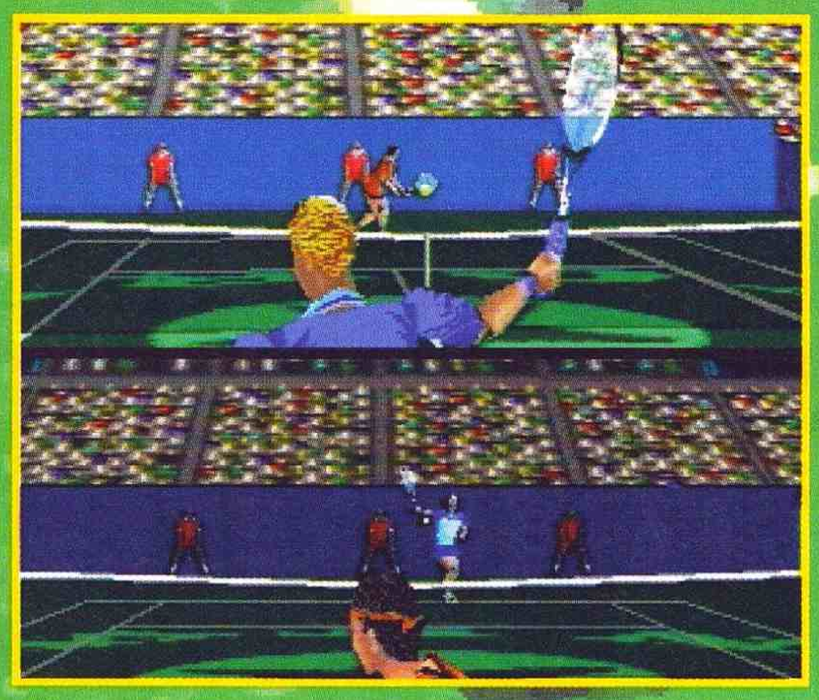




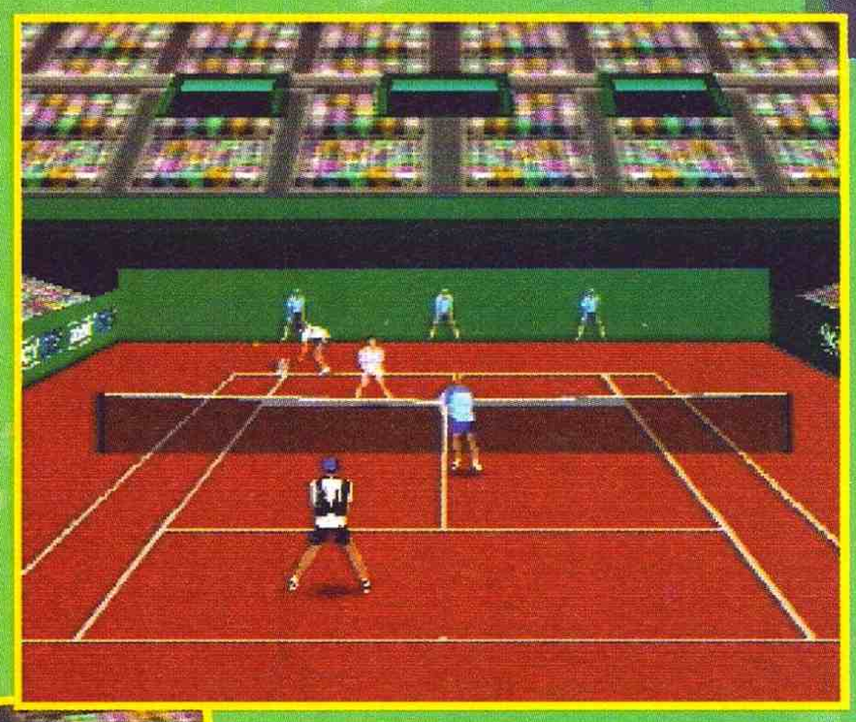

Cominciamo quindi con questo bel giochino per gli ancora pochi (ma sempre di più) possessori di Sony Playstation; spero che tu sia fra questi pochi eletti, in caso contrario, continua a leggere che un po' di "sana" lettura non ha mai fatto male a nessuno (guarda me, per esempio, non ho mai letto niente in vita mia e mi sento un divano... oh, oh, risata grassa).
Questo mese è arrivato in reda il primo gioco di tennis per questa macchina, "Si, ma a me?" dirai tu? Al ché io ti dirò: "Sì, a te", e a questo punto tu dirai: "A me cosa!?", e così via, fino a spaccarci reciprocamente le gengive.
Occorre perciò una spiegazione prima che gli animi si surriscaldino, dal momento che io sono un pacifista e amo gli animali (per lo meno finché qualcuno non mi guarda negli occhi).
Ma cos'è il tennis? Beh, modestamente quando ero un po' più grandicello ho praticato per molto tempo il tennis, e quindi credo di essere in grado di darti una

# POWER SERVE 3D TENNIS

spiegazione esauriente: una partita di tennis si svolge in un campo rettangolare pieno di righe bianche (in tutte le parti del mondo, tranne che in Colombia, sono fatte di gesso); se la palla va fuori dalle righe sparse per il campo, perdi quindici punti, altrimenti bisogna vedere il tuo avversario cosa fa, e così via, fino a quando uno di voi due vince. Spero di essere stato abbastanza chiaro, comunque se non hai capito, vuol dire che l'hai fatto apposta e che mi stai prendendo in giro (parole prese pari pari da una spiegazione del mio prof di Mate).
Molto bene, ora passiamo alla descrizione tecnica del gioco, che in questo frangente si è rivelato... si è rivelato... si è rivelato... eh eh eh, ti piacerebbe saperlo, eh? E io non te lo dico, ed è perfettamente inutile che cerchi di saltare una riga per saperlo, tanto non te lo dico davvero; ok, stavo scherzando, te lo dico, e se hai saltato una riga per sapere subito cosa ne pensavo di questo gioco, sappi che non ti sei perso niente... dicevo, si è rivelato... una mezza delusione; beh intendiamoci, non una delusione intera, perché in effetti sarebbe troppo, una delusione intera è, chessò, l'espressione di Alex dopo aver corretto una mia recensione; ecco, quella è una delusione intera, ma questo gioco, bene o male, fa schifo a metà, oppure, se preferite, è stupendo a metà... questione di punti di vista.
"Ma perché mi dici ciò?", mi dirai tu; ebbene, mettiamo subito le cose in chiaro, io CIO' non l'ho mai detto, e poi finiscila di interrompere che perdo il senso del discorso; comunque, il motivo della mia mezza



delusione è da collegarsi al fatto che tecnicamente è programmato decisamente in maniera superficiale: innanzitutto la grafica mi sa di frettoloso lontano una galassia; i fondali sono troppo approssimativi, caratterizzati da un pubblico appiccicato alle tribune, dai giudici di gara che non si muovono nemmeno se gli tiri la palla in faccia a duecento all'ora, da raccattapalle assenteisti (in altre parole non esistono), e da un arbitro che si è andato a fare una flebo perché il gioco che stava arbitrando lo deprimeva troppo (sempre con le stesse parole, non c'è manco lui). In compenso, i giocatori sono animati abbastanza bene e si muovono con un'ottima fluidità (almeno questo). Le visuali di gioco sono davvero un cifrotto: ma dico io (e dimmelo se sbaglio), che senso ha farne un casino se poi se ne può utilizzare una sola? Eh sì, perché una ti gira intorno comandata da un cameraman alcolizzato; un'altra dà una visuale così bassa che riesci a vedere cos'ha pestato il tuo giocatore, e così via; insomma, alla fine utilizzerai la classica visuale a mezza altezza e stop.
Il sonoro è da cardiopalma, nel senso che manderebbe una Palma dal cardiologo: gli effetti sonori se la potrebbero anche cavare (fanno "stoc"... pausa... "stoc"), ma le musiche, le musiche... guarda, ti dico solo che ho dovuto seppellire le braccia che mi erano cadute e che non volevano più tornare al loro posto (ora voglio solo beccare il tipo che mi dà del maleducato perché gli do le spalle...).
La giocabilità bene o male se la cava se ti metti a giocare con un tuo amico, e mi raccomando, con lo split screen, perché se avrai la



malsana idea di cimentarti con lo schermo intero, uno di voi due (quello dall'altra parte del campo), si ritroverà con tutti i controlli invertiti... roba da prendere a craniate il video. Se poi vorrai giocare da solo contro il computer... ehhh, tutta vita: innanzitutto bisogna avere una precisione da chirurgo per prendere la palla, altrimenti va fuori; il tutto è condito con l'impossibilità di tuffarsi e da qualcos'altro che scoprirai e che devo scoprire anch'io (comunque di sicuro c'è); in secondo luogo, gli avversari che incontrerai saranno di un ostico devastante, al punto che già dopo qualche partita sarai immerso nel cupo baratro della frustrazione... forse, però, potresti essere un tipo che la mattina mangia pane e tennis; beh, in tal caso, troverai degli avversari degni di te e ci metterai parecchio prima di finirlo. Concludendo, ti consiglio questo gioco solo se hai una casa piena di fratelli da non saperne più dove mettere (potenziali avversari), o se appunto sei un genio del tennis... se invece hai la pazienza di aspettare un mesetto, credo che arriveranno titoli del genere molto più appetibili.

Raffaele Sogni

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Buone le animazioni degli sprite.<br>- Tutto il resto è statico. | 79 |
| SONORO<br>+ Effetto della pallina abbastanza realistico.<br>- Per le musiche non comment. | 79 |
| GIOCABILITÀ<br>+ In due potreste anche divertirvi.<br>- Da soli c'è solo la tristezza. | 82 |
| LONGEVITÀ<br>+ Avversari abbastanza numerosi.<br>- Sempre che riusciate a vedere il secondo. | 79 |
| SONY | 80 |

# ASTROCOMPUTER

## CONSOLLE

| | |
|---|---|
| SUPER NES (USA) + PAD | L. 199.900 |
| SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD | L. 199.900 |
| SUPER NINTENDO + INT'L SOCCER | L. 270.000 |
| MEGA DRIVE II + FIFA SOCCER | L. 250.000 |
| GAME GEAR + GIOCO | L. 209.000 |
| GAME BOY + TETRIS | L. 125.000 |

SONY PSX (JAPAN) + GIOCO + SCART (ultime scorte) L. 800.000

SONY PSX (EUROPEA) + DEMO L. 689.000

SONY PSX (USA) + GIOCO +2 DEMO L. 839.000

SEGA SATURN (JAPAN) + VIRTUA FIGHTER REMIX + CAVO L. 849.000

SEGA SATURN (EURO) TELEFONARE

SEGA SATURN (USA) TELEFONARE

3DO FZ 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH L. 799.000

## ACCESSORI

Coppia Joypad Infrarossi + Centralina per Sega Saturn e Sony PSX L. 99.000

Cavo Scart Sony PSX L. 39.000

Adattatore Sega Saturn TELEFONARE

Disponibili Adattatori per Sony PSX TELEFONARE

VOLANTE L. 159.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

LA SFIDA CONTINUA... ANCHE NEI PREZZI TELEFONATECI!

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| POPILS | 49.000 |
| TALE SPIN | 49.000 |
| LAST ACTION HERO | 49.000 |
| NBA ACTION | 49.000 |
| ASTERIX | 49.000 |
| DRACULA | 49.000 |
| WWF RAW | 49.000 |
| GP RIDER | 49.000 |
| NHL HOCKEY 95 | 49.000 |
| AX BATTLER | 49.000 |
| SONIC CHAOS | 49.000 |
| CHOPLIFTER 3 | 49.000 |
| WINTER OLYMPIC | 49.000 |
| OLYMPIC GOLD | 49.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 49.000 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| STREET FIGHTER II | 49.000 |
| BATMAN FOREVER | 45.000 |
| PRIMAL RAGE | 45.000 |
| KIRBY DREAM LAND II | 49.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 45.000 |
| THE FLINSTONES II | 35.000 |
| DONKEY KONG LAND | 45.000 |
| JUDGE DREDD | 45.000 |
| NBA JAM T.E. | 39.000 |
| ANIMANIACS | 35.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 45.000 |
| FLIP PULL | 35.000 |
| FRANKENSTEIN | 35.000 |
| FERRARI GRAND PRIX | 35.000 |
| ROBIN HOOD | 35.000 |
| KID DRACULA | 35.000 |
| COOL SPOT | 35.000 |
| ROBOCOP 2 | 35.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | 35.000 |
| NIGEL MANSELL'S RACING | 35.000 |
| F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT. | 35.000 |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| MISSION IMPOSSIBLE | 119.000 |
| PREMIER MANAGER | 109.000 |
| MICROMACHINES T.T. | 109.000 |
| REAL MONSTER | 119.000 |
| POWER RANGERS | 119.000 |
| PHANTASY STAR 4 | 139.000 |
| VECTOR MAN | 109.000 |
| THE OOZE | 110.000 |
| ETRNAL CHAMPION | 69.000 |
| NHL 96 | 110.000 |
| TOP GEAR | 75.000 |
| STAR TREK DEEP SPACE NINE | 110.000 |
| S. SHOWDOWN | 75.000 |
| MICKEY MANIA | 85.000 |
| COOL SPOOT | 59.000 |
| BATMAN FOREVER | 119.000 |
| RUGBY CUP 95 | TELEF. |
| POWER RANGER THE MOVIE | 119.000 |
| EARTH WORTM JIM | 90.000 |
| S. STREET FIGHTER 2 | 85.000 |
| SCOOBY DOO | 90.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 79.000 |
| MORTAL KOMBAT III | 129.000 |
| PIT SAMPRAS 96 | 109.000 |
| EXO SQAD | 109.000 |
| NBA JAM T.E. | 98.000 |
| FIFA 95 | 75.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | 83.000 |
| VOLVERINE | 70.000 |
| TENNIS J. CAPRIATI | 70.000 |
| WWF RUMBLE | 89.000 |
| STREET RACE | 90.000 |
| NHL 95 | 85.000 |
| VIRTUA RACING | 85.000 |
| LION KING | 95.000 |
| LANDSTALKER | 69.000 |
| ROLLING THUNDER III | 75.000 |
| SHINOBI | 75.000 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | TELEF. |
| KILLER INSTINCT | 125.000 |
| KILLER INSTINCT (USA) | 135.000 |
| DOOM TROOPERS | 139.000 |
| THEME PARK | 119.000 |
| YOSHI ISLAND | 135.000 |
| MORTAL KOMBAT III | 119.000 |
| GIVE 'N GO NBA | 129.000 |
| CIRCUS MYSTERY | 109.000 |
| INT'L SUPERSTAR SOCCER | 129.000 |
| LOST VIKINGS 2 | 129.000 |
| MEGAMEN X 2 | 90.000 |
| NHL 96 | 109.000 |
| MEGAMEN 7 | 99.900 |
| DRACULA X | 139.000 |
| SPEEDY GONZALES | 110.000 |
| BIKER MICE | 79.000 |
| CHRONO TRIGGER | 135.000 |
| SECRET OF EVERMORE | 135.000 |
| RETURN OF JEDI | 89.000 |

| | |
|---|---|
| MAXIMUM CARNAGE | 89.000 |
| R-TYPE 3 | 65.000 |
| WINTER OLYMPIC | 89.000 |
| BOMBERMAN 2 | 89.000 |
| ZELDA | 89.000 |
| LION KING | 99.000 |
| D. BALLAZ 3 | 99.000 |
| D. BALLAZ 2 | 99.000 |
| YUYU HAKUSHO THE FINAL | 99.000 |
| ADDAM'S FAMILY | 89.000 |
| COOL SPOOT | 64.000 |
| DEMON CREST | 78.000 |
| BIOMETAL | 64.000 |
| ZOOP | 110.000 |
| DIDDY KONG QUEST | TELEF. |
| E. WORM JIM II | TELEF. |
| FIFA 96 | 139.000 |
| NBA JAM 96 | TELEF. |
| MADDEN FOOTBALL 96 | TELEF. |

### PSX JAPAN

| | |
|---|---|
| RIDGE RACE REVOLUTION | TELEF. |
| STREET FIGHTER ALPHA | TELEF. |
| S.STREET FIGHTER MOVIE | 119.000 |
| PRIME GOAL EX | 150.000 |
| METAL JACKET | 119.000 |
| D. BALLAZ | 119.000 |
| HYPER FORMATION SOCCER | 150.000 |
| PHILOSOMA | 150.000 |
| HERNIE HOPPERHEAD | 129.000 |
| CYBER WAR | 130.000 |
| POP TWIN BEE YAO | 129.000 |
| CYBER SLEED | 119.000 |
| V. TENNIS | 150.000 |
| TEKKEN | 150.000 |
| KING OF BOOWLING | 150.000 |
| W. ELEVEN | 150.000 |
| TEKKEN II | TELEF. |
| ACTIVA SOCCER | TELEF. |
| ON SIDE - CALCIO | TELEF. |
| LONE SOLDIER | TELEF. |
| ASSAULT RIGS | TELEF. |
| KING ON SPIRITS | TELEF. |
| CRAZY IVAN | TELEF. |
| FIFA SOCCER 96 | 125.000 |

### PSX EUROPEA

| | |
|---|---|
| FIFA '96 | TELEF. |
| LONG SOLDIER | TELEF. |
| WARHAWK | TELEF. |
| TWISTED METAL | TELEF. |
| MORTAL KOMBAT III | TELEF. |
| DESTRUCTION DERBY | 119.000 |
| NBA T.E. | 119.000 |
| RIDGE RACER | 119.000 |
| JUMPIN FLASH | 119.000 |
| KILEAK | 119.000 |
| WIPEOUT | 119.000 |
| RAY MAN | 119.000 |
| NOVA STORM | TELEF. |
| AIR COMBAT | TELEF. |

### PSX USA

| | |
|---|---|
| TWISTED METAL | TELEF. |
| FIFA '96 | TELEF. |
| VIEW POINT 95 | TELEF. |
| SHOCK WAVE ASS. | TELEF. |
| WARHAWK | TELEF. |
| DOOM II | TELEF. |
| DESTRUCTION DERBY | TELEF. |
| WORMS | TELEF. |
| RAY MAN | 115.000 |
| TOSHINDEN | 115.000 |
| RIDGE RACER | 115.000 |
| T. ECLIPSE | 115.000 |
| RAIDEN PROJECT | 115.000 |
| EXTREME CANTES | 115.000 |
| UFO-DEFENSE | 115.000 |
| OFF-WORLD INT. | 115.000 |
| THEME PARK | 115.000 |
| MORTAL KOMBAT III | TELEF. |
| WESTRLEMANIA | 115.000 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| CAVO LINK | TELEF. |
| CAVO SCART | 39.000 |
| PAD ORIGINAL | 65.000 |
| NEG • CON | 129.000 |
| VIRTUA STICK V | 159.000 |
| MOUSE | 85.000 |
| FIGHTER STICK HORI | 129.000 |
| PAD TURBO FIRE | 49.000 |
| PSX INFRA RED | 99.000 |
| PSX CONTROLLER | 49.000 |

### SEGA SATURN JAPAN

| | |
|---|---|
| HAT TRACK HERO | TELEF. |
| VIRTUA FIGHTER 2 | TELEF. |
| VIRTUA COP | TELEF. |
| XMAN CHILDREN OF ATOM | TELEF. |
| GHEN WAR | TELEF. |
| FIFA '96 | TELEF. |
| NBA JAM T.E. | TELEF. |
| HOKUTO NO KEN | TELEF. |
| DRAGON BALL Z | TELEF. |
| SUPER TOSHINDEN | TELEF. |
| F1 LIVE INFORMATION | TELEF. |
| V. HANG ON 95 | TELEF. |
| DARK STALKER REVENGE | TELEF. |
| THUNDER STORM & ROAD BLUSTER | 129.000 |
| INT. VICTORY GOAL | 139.000 |
| BATTLE MONSTER | 139.000 |
| PRETTY FIGHTER | 139.000 |
| RACE DRIVING | 129.000 |
| V. VOLLEY BALL | 149.000 |
| STREET FIGHTER MOVIE | 139.000 |

| | |
|---|---|
| P. TWIN BEE YAO | 129.000 |
| F1 - LIVE INF. | 139.000 |
| CLOCK WORK NIGHT 1 | 119.000 |
| CLOCK WORK NIGHT 2 | 139.000 |
| SEGA RALLY | TELEF. |
| STRIKER | TELEF. |
| VIRTUA RACING DE LUXE | TELEF. |
| GOLDEN AXE THE DUEL | TELEF. |

### SEGA SATURN USA

| | |
|---|---|
| VIRUTA COP | TELEF. |
| FIFA 96 | TELEF. |
| SEGA RALLY | TELEF. |
| HIGH VELOCITY | TELEF. |
| BLACK FIRE | TELEF. |
| VIRTUA RACING DE LUXE | TELEF. |
| SIM CITY 2000 | TELEF. |
| CYBER SPEED | TELEF. |
| NHL 96 | TELEF. |
| OFF WORLD INT. | TELEF. |
| ROMANCE | TELEF. |
| MORTAL KOMBAT III | TELEF. |
| MORTAL KOMBAT II | TELEF. |
| NBA JAM T.E. | TELEF. |
| BUG | TELEF. |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| CAVO SCART RGB | TELEF. |
| MEMORK CARD | TELEF. |
| ADATTATORE RS MULTIPLAYER | TELEF. |
| SATURN INFRARED PAD | TELEF. |
| PAD TURBO FIRE | TELEF. |
| PAD CONTROLLER | TELEF. |

### NEO • GEO CARTUCCIA

| | |
|---|---|
| KING OF FIGHTER 95 | 579.000 |
| WORLD HEROES PERFECT | 539.000 |
| SAVAGE REIGN | 539.000 |
| KABUKI CLASH | 579.000 |
| FATAL FURY 3 | 539.000 |

### NEO • GEO CD

| | |
|---|---|
| GIOCHI DA LIRE | 29.000 |

### JAGUAR

| | |
|---|---|
| DRAGON | 59.000 |
| KASUMI NINJA | 59.000 |
| CEKRED FLAG | 59.000 |
| CLUB DRIVE | 59.000 |

### SEGA CD

| | |
|---|---|
| WING COMMANDER III | 59.000 |
| EARTH WORM JIM | 59.000 |

### 32 X PAL

| | |
|---|---|
| VIRTUA RACING | 79.000 |
| CHAOTIX | 79.000 |
| DOOM | 79.000 |
| METAL HEAD | 79.000 |
| STAR WARS | 79.000 |
| AFTER BURNER | 79.000 |

### 32 X USA

| | |
|---|---|
| AFTER BURNER | 69.000 |
| COSMIGE CARNAGE | 69.000 |
| BASEBALL PS | 69.000 |
| NBA T.E. | 69.000 |
| SPACE HARRIER | 69.000 |
| WWF RUMBLE | 69.000 |
| COSMIC CARNAGE | 69.000 |
| STAR WARS | 69.000 |
| MORTAL KOMBAT II | 69.000 |

### 3DO USA

| | |
|---|---|
| KILLING TIME | 109.000 |
| BLADE FORCE | 109.000 |
| SPACE HULK | 109.000 |
| BOUNTY HUNTER | 109.000 |
| DRUG WARS | 109.000 |
| THE D | 109.000 |
| WOLFENSTEIN 3D | 109.000 |
| FLYING NIGHTMARE | 109.000 |
| SYNDICATE | 109.000 |
| SPACE ACE | 109.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | 109.000 |
| DEDALUS ENC. | 109.000 |
| GRIDDERS | 109.000 |
| THE SHADOW | 109.000 |
| ZHADNOST | 109.000 |

### 3DO JAPAN

| | |
|---|---|
| CANNON FODDER | 79.000 |
| ROAD RUSH | 59.000 |
| SPACE ACE | 59.000 |
| CORPSE KILLER | 59.000 |
| GEX | 69.000 |

#### ACCESSORI

| | |
|---|---|
| MODULATORE PAL | 129.000 |
| GAME GUN | 89.000 |
| CONTROLLER PAD | 59.000 |
| SUPER-NES PAD ADAPTOR | 45.000 |

## MORTAL KOMBAT 3

PSX L. 129.000
3DO TELEFONARE
S. NINTENDO L. 119.000
MEGA DRIVE L. 129.000

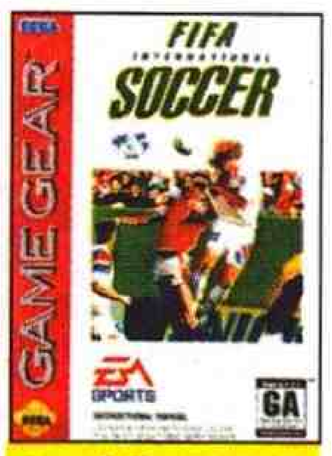
## FIFA SOCCER '96

S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 119.000
SONY PSX TELEFONARE

L. 69.000

L. 45.000

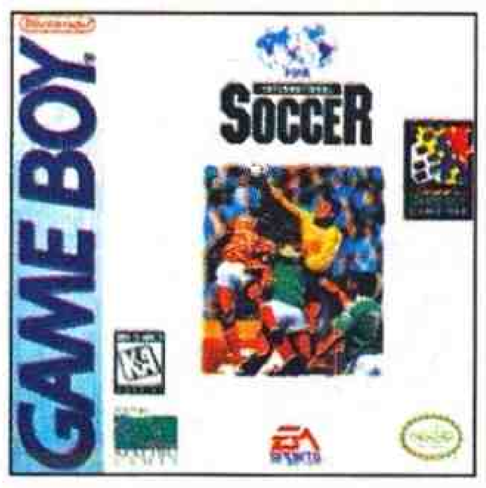
L. 45.000



L. 45.000

L. 125.000

L. 125.000



L. 45000

**Speciale Rivenditori**
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana novità e riproposte a prezzi competitivi. Non esitate a contattarci!
IMPORTANTE: Nessuna imposizione sugli ordini.

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

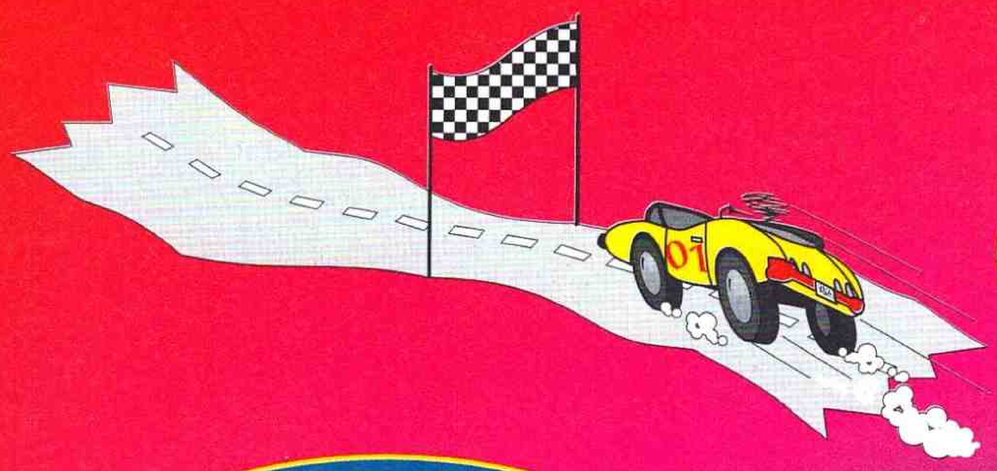
(06) 78.61.74

FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

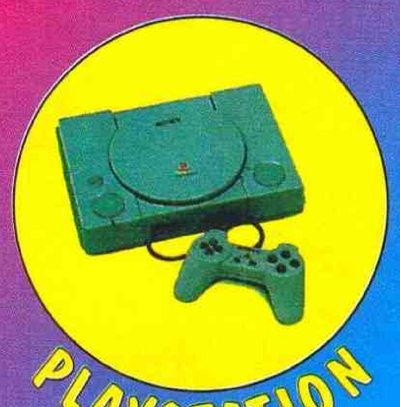


# Check Point !

## SOFTWARE & VIDEOGAMES

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

**VENDITE RATEALI**



PLAYSTATION

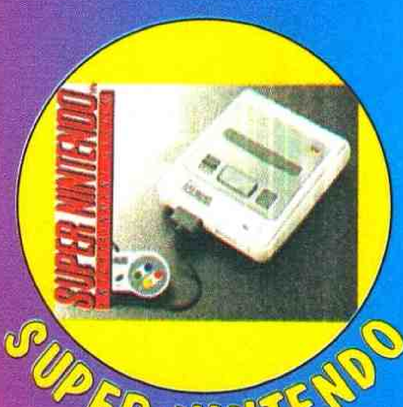
ACTUA SOCCER
3D BASKETBALL

SEGA SATURN

DARKSTALKERS 2
SEGA RALLY

3 DO

FIFA '96
DOOM



SUPER NINTENDO

DONKEY CONG COUNTRY 2
SECRET OF MANA 2

PC CD-ROM

F1 - GP 2
RAYMAN

**Check Point é SONY PLAYSTATION center**

PlayStation ™

**FINALMENTE ANCHE A FIRENZE IL VOSTRO VIDEOGAMES SHOP!!!**

Check Point !
SOFTWARE & VIDEOGAMES
Viale Fanti 1d/R - FIRENZE - Tel. e Fax 055/572824

# NEW GAME

## ACCESSORI E CASSETTE DI TUTTI I TIPI PER GAME BOY E GAME GEAR

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| 06 JAP | L. 69.000 |
| AEREO THE ACROBAT | L. 109.000 |
| AEREO THE ACROBAT 2 | L. 99.000 |
| ADDAMS FAMILY 2 | L. 79.000 |
| ANDRE' AGASSI TENNIS JAP | L. 79.000 |
| **BATMAN FOREVER** | L. 119.000 |
| **BATMAN FOREVER USA** | L. 129.000 |
| BATTLE CLASH | L. 89.000 |
| BATTLE GRAND PRIX USA | L. 89.000 |
| BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS | L. 89.000 |
| BAZZOKA + 6 GIOCHI | L. 69.000 |
| BIOMETAL | L. 79.000 |
| BLANCO WORLD CLASS RUGBY | L. 79.000 |
| BRAWL BROTHERS | L. 89.000 |
| BRUTAL PAWS OF FURY | L. 139.000 |
| BUBSY | L. 69.000 |
| CACOMA KNIGHT JAP | L. 49.000 |
| CHAMPIONSHIP SOCCER | L. 89.000 |
| CHOPLIFTER 3 | L. 119.000 |
| CONGO | L. 119.000 |
| CONGO'S CAPER | L. 69.000 |
| CYBERNATOR | L. 79.000 |
| DEAD DANCE JAP | L. 59.000 |
| DENIS LA MALICE | L. 129.000 |
| DESERT STRIKE USA | L. 129.000 |
| **DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)** | NOVITÀ |
| DIRT RACER | L. 109.000 |
| DONKEY KONG COUNTRY | L. 169.000 |
| **DOOM** | NOVITÀ |
| DRACULA EUROPEO | L. 69.000 |
| EARTH DEFENSE FORCE | L. 69.000 |
| EQUINOX | L. 89.000 |
| EXHAUST HEAT | L. 79.000 |
| FATAL FURY 2 USA | L. 119.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | L. 99.000 |
| **FIFA '96** | NOVITÀ |
| FINAL FANTASY 3 (USA) | L. 159.000 |
| FIRST SAMURAI (DEAD DANCE JAP) | L. 109.000 |
| FLASHBACK | L. 89.000 |
| FLINTSTONES | L. 139.000 |
| FULL THROTTLE AMERICAN RACING | L. 139.000 |
| GLI SBULLONATI USA | L. 119.000 |
| GODS | L. 69.000 |
| GOOF TROOP | L. 99.000 |
| GP 1 PART 2 USA | L. 139.000 |
| HARLEYS | L. 79.000 |
| **HEBEREKES POPOON** | L. 59.000 |
| INDIANA JONES' | L. 139.000 |
| INSPECTOR GADGET USA | L. 129.000 |
| INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER | L. 129.000 |
| I PUFFI | L. 119.000 |
| JACK NICKLAUS GOLF | L. 79.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL '96 | NOVITÀ |
| JOHN MADDEN FOOTBALL '93 USA | L. 49.000 |
| JUNGLE STRIKE | L. 129.000 |
| JURASSIC PARK | L. 79.000 |
| JURASSIC PARK 2 | L. 79.000 |
| JUSTICE LEAGUE | L. 119.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 89.000 |
| YOSHI SAFARI (X IL BAZZOKA) | L. 69.000 |
| **KILLER INSTINCT + CD** | L. 139.000 |
| KENDO RAGE USA | L. 129.000 |
| KIRBY'S DREAM COURSE | L. 119.000 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE EUROPEO | L. 69.000 |
| KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA | L. 69.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 89.000 |
| LEMMINGS 2 TRIBES | L. 129.000 |
| LETHAL ENFORCERS + PISTOLA | L. 179.000 |
| MADDEN '95 | L. 149.000 |
| MAGICAL QUEST CON MICKEY MOUSE | L. 119.000 |
| MAGIC SWORD | L. 49.000 |
| MARIO ALL STARS | L. 79.000 |
| **MECHWARRIOR** | L. 69.000 |
| MEGA MAN X | L. 119.000 |
| MICKY E MINNIE | NOVITÀ |
| MICROMACHINES | L. 75.000 |
| MICROMACHINE 2 ED. '96 | NOVITÀ |
| **MIGHTY MAX** | L. 69.000 |
| MONKEY JAP | L. 49.000 |
| **MORTAL KOMBAT 2** | L. 99.000 |
| **MORTAL KOMBAT 3** | NOVITÀ |
| MR. NUTZ | L. 99.000 |
| MUSYA USA | L. 49.000 |
| MYSTIC QUEST LEGEND | L. 119.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | L. 99.000 |
| NBA LIVE '96 | NOVITÀ |
| NFL FOOTBALL | L. 149.000 |
| NHL HOCKEY '95 | L. 119.000 |
| NIGEL MANSELL INDY CAR | L. 129.000 |
| OGRE BATTLE | L. 129.000 |
| PAC-ATTACK | L. 89.000 |
| PARODIUS | L. 49.000 |
| PGA GOLF TOUR '96 | L. 129.000 |
| PINK GOES TO HOLLYWOOD | L. 59.000 |
| PIRATES OF DARK WATER | L. 99.000 |
| PLOK USA | L. 99.000 |
| POWER DRIVE | L. 109.000 |
| POWER RANGERS USA | L. 89.000 |
| PRIMAL RAGE | L. 135.000 |
| REN & STIMPY | L. 49.000 |
| REN & STIMPU SHOW VEEDIOTS! USA | L. 89.000 |
| RETURN OF THE JEDI | L. 149.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | L. 119.000 |
| ROBOCOP 3 | L. 69.000 |
| RUN SABER | L. 59.000 |
| **SAILOR MOON** | L. 129.000 |
| SECRET OF MANA 2 | telefonare |
| SUPER ALESTE | L. 89.000 |
| SUPER AQUATIC GAMES USA | L. 99.000 |
| SUPER BATTLETANK 2 | L. 49.000 |
| SUPER BATTLETANK | L. 99.000 |
| SUPER B.C. KID | L. 89.000 |
| SUPER BOMBERMAN 2 USA | L. 119.000 |
| SHAQ-FU | L. 119.000 |
| SUPER ICE HOCKEY | L. 139.000 |
| SIDE POCKET USA | L. 149.000 |
| SUPER JAMES POND | L. 99.000 |
| SUPER KICK OFF | L. 79.000 |
| SUPER MARIO KART | L. 109.000 |
| SUPER METROID EUROPEO | L. 129.000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | L. 119.000 |
| SPACE ACE | L. 89.000 |
| SPARKSTER | L. 79.000 |
| SPECTRE | L. 89.000 |
| SUPER PINBALL | L. 99.000 |
| SPIDERMAN TV | L. 129.000 |
| SUPER PUNCH OUT | L. 139.000 |
| SUPER PUTTY | L. 109.000 |
| STRIKER | L. 89.000 |
| SUPER STRIKE GUNNER | L. 79.000 |
| STARWING | L. 69.000 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO | L. 59.000 |
| STREET RACER | L. 129.000 |
| STREET FIGHTER 2 | L. 79.000 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO JAP | L. 79.000 |
| STUNT RACE FX EUROPEO | L. 119.000 |
| STUNT RACE FX USA | L. 119.000 |
| SUPER TURRICAN 2 | L. 139.000 |
| SUPER ADVENTURE ISLAND JAP | L. 79.000 |
| **SUPER MARIO WORLD 2** | NOVITÀ |
| **SUPER STAR SOCCER 2** | NOVITÀ |
| SUPER WIDGET | L. 119.000 |
| SYNDICATE | L. 129.000 |
| SYVALION | L. 69.000 |
| T2 THE ARCADE GAME | L. 69.000 |
| TAZMANIA | L. 89.000 |
| **TETRIS + DR. MARIO** | L. 109.000 |
| TETRIS 2 USA | L. 139.000 |
| TETRIS FLASH JAP | L. 129.000 |
| THE BLUES BROTHERS | L. 79.000 |
| THE LAWNMOWER MAN | L. 69.000 |
| TINY TOON ADVENTURE | L. 79.000 |
| **THE LION KING** | L. 149.000 |
| TOPOLINO MANIA | L. 79.000 |
| TOTAL CARNAGE | L. 69.000 |
| THEME PARK | NOVITÀ |
| THE ROCKETTEER JAP | L. 69.000 |
| TRODDLERS USA | L. 119.000 |
| TURE LIES | L. 129.000 |
| THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE | L. 89.000 |
| UNIRALLY | L. 129.000 |
| URBAN STRIKE | L. 129.000 |
| USA ICE HOCKEY JAP | L. 79.000 |
| UTOPIA | L. 89.000 |
| VIRTUAL SOCCER | L. 139.000 |
| VORTEX | L. 109.000 |
| ZELDA (ISTRUZ. ITALIANO) | L. 99.000 |
| ZERO KAMIKAZE | L. 89.000 |
| ZOOP | L. 119.000 |
| WARIO'S WOODS | L. 119.000 |
| WHIRLO | L. 59.000 |
| WING COMMANDER SECRET MISSIONS | L. 89.000 |
| WINGS 2 | L. 49.000 |
| WILD GUNS USA | L. 119.000 |
| WINTER OLYMPICS | L. 99.000 |
| WOLVERINE | L. 119.000 |
| WORLD HEROES | L. 109.000 |
| WORLD CUP USA '94 | L. 99.000 |
| WWF RAW | L. 139.000 |
| XEJW JAP | L. 65.000 |
| **X MAN (NOVITÀ)** | L. 165.000 |

### SONY PLAY STATION PAL

| | |
|---|---|
| 3D LEMMINGS | L. 129.000 |
| DESTRUCTION DERBY | L. 139.000 |
| EXTREME GAMES | L. 129.000 |
| KILEAK THE BLOOD | L. 109.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 139.000 |
| NBA T.E. | L. 109.000 |
| RIDGE RACER | L. 129.000 |
| STRIKER '96 (CALCIO) | L. 129.000 |
| TEKKEN | L. 139.000 |
| THEME PARK | L. 139.000 |
| TOSHINDEN | L. 119.000 |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | L. 119.000 |
| WIPE OUT | L. 129.000 |
| STREETFIGHTER | L. 119.000 |

### SEGA SATURN PAL

| | |
|---|---|
| RAYPEN | L. 139.000 |
| SHINOBI X | L. 119.000 |
| VIRTUA FIGHTER | L. 119.000 |
| PANZER DRAGOON | L. 149.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT | L. 109.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | telefonare |

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| AEREO BLASTER JAP | L. 69.000 |
| AERO THE ACROBAT II | L. 89.000 |
| ALADDIN | L. 109.000 |
| ALIEN STORM JAP | L. 69.000 |
| ALIEN STORM EUROPEO | L. 79.000 |
| ALISIA DRAGON USA | L. 79.000 |
| LA SIRENETTA | L. 69.000 |
| ARROW FLASH | L. 49.000 |
| ASSAULT SUIT LEYNOS JAP | L. 79.000 |
| ASTERIX | L. 69.000 |
| ATOMIC RUNNER | L. 49.000 |
| BATMAN E ROBIN | L. 119.000 |
| BATMAN FOREVER | L. 109.000 |
| BATMAN RETURNS EUROPEO | L. 79.000 |
| BATTLE MANIA JAP | L. 69.000 |
| BELLA E LA BESTIA (USA) | L. 99.000 |
| BLADS OF VENGEANCE | L. 109.000 |
| BONANZA BROS | L. 79.000 |
| BRUTAL PAWS OF FURY | L. 109.000 |
| BUBSY | L. 79.000 |
| BURNING FORCE | L. 69.000 |
| CANNON FODDER | L. 89.000 |
| CAPTAIN PLANET | L. 89.000 |
| CAPTAIN AMERICA | L. 79.000 |
| CHAKAN | L. 59.000 |
| COMBAT CARS | L. 59.000 |
| CUCK ROCK | L. 79.000 |
| **COMIC ZONE** | NOVITÀ |
| CONGO | L. 89.000 |
| COSMIC SPACEHEAD | L. 69.000 |
| CRACK DOWN EUROPEO | L. 79.000 |
| CURSE JAP | L. 79.000 |
| DANGEROUS SEED JAP | L. 79.000 |
| DARWIN 4081 JAP | L. 69.000 |
| DJ BOY EUROPEO | L. 79.000 |
| DE CAP ATTACK | L. 69.000 |
| DJ BOY JAP | L. 79.000 |
| DOUBLE CLUTCH | L. 99.000 |
| DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL | L. 79.000 |
| DOUBLE DRAGON 5 | L. 89.000 |
| DR. ROBOTNIK'S | L. 99.000 |
| DRAGON'S FURY | L. 99.000 |
| DRAGON BRUCE LEE STORY | L. 99.000 |
| DYNAMITE HEADDY | L. 99.000 |
| EARTH WORM JIM | L. 139.000 |
| ECCO THE DOLPHINE 2 | L. 79.000 |
| ELEMENTA MASTER 1 JAP | L. 79.000 |
| EMPIRE OF STEEL | L. 69.000 |
| ESWAT | L. 79.000 |
| ETERNAL CHAMPIONS | L. 89.000 |
| EX MUTANTS EUROPEO | L. 49.000 |
| EX MUTANTS USA | L. 49.000 |
| FATAL FURY 2 JAP | L. 119.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | L. 109.000 |
| FIFA SOCCER '95 | L. 79.000 |
| **FIFA '96** | NOVITÀ |
| GAUNTLET 4 | L. 115.000 |
| GENERATIONS LOST | L. 109.000 |
| GHOSTBUSTER | L. 69.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L. 109.000 |
| GUNSHIP | L. 69.000 |
| GODS | L. 79.000 |
| GREENDOG | L. 89.000 |
| HAUNTING | L. 99.000 |
| HELLFIRE | L. 69.000 |
| HOOK (CAPITAN UNCINO) | L. 79.000 |
| INCREDIBLE HULK | L. 99.000 |
| HYPERDUNK (BASKET) | L. 109.000 |
| JAMES POND 1 USA | L. 79.000 |
| JAMES POND 3 | L. 99.000 |
| JAMES POND 2 ROBOCOD USA | L. 79.000 |
| JEWEL MASTER JAP | L. 59.000 |
| JIMMY WHITE'S SNOOKER | L. 119.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL '96 | NOVITÀ |
| JORDAN BIRD | L. 89.000 |
| JUDGE DREDD | L. 99.000 |
| JUNGLE BOOK | L. 109.000 |
| JURASSIC PARK | L. 69.000 |
| KAWASAKI SUPERBIKES | L. 99.000 |
| KID CHAMELEON EUROPEO | L. 49.000 |
| KID CHAMELEON USA | L. 79.000 |
| LION KING | L. 99.000 |
| MADDEN 95 | L. 99.000 |
| MARVEL LAND JAP | L. 79.000 |
| MAXIMUM CARNAGE | L. 119.000 |
| MAZIN WARS EUROPEO | L. 79.000 |
| MAZIN WARS JAP (SAGA) | L. 49.000 |
| MEGA MEN X | L. 109.000 |
| MEGA TURRICAN | L. 59.000 |
| MICROMACHINES | L. 89.000 |
| **MICROMACHINES 2 ED. '96** | NOVITÀ |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 99.000 |
| **MORTAL KOMBAT 3** | NOVITÀ |
| MUHAMMAD ALI BOXING | L. 129.000 |
| NBA ACTION | L. 89.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | L. 89.000 |
| NBA LIVE '95 | L. 85.000 |
| NBA LIVE '96 | NOVITÀ |
| NHL 96 | L. 139.000 |
| NHL HOCKEY '94 | L. 139.000 |
| PETE SAMPRAS '96 | L. 99.000 |
| PGA TOUR 3 | L. 89.000 |
| PHANTASY STAR 4 USA | L. 169.000 |
| PRIMAL RAGE | L. 119.000 |
| PIRATES! USA | L. 99.000 |
| PITFALL | L. 59.000 |
| POWER DRIVE | L. 119.000 |
| POWER RANGERS | L. 99.000 |
| RAMBO 3 | L. 79.000 |
| RED ZONE | L. 69.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | L. 119.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L. 99.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURES | L. 89.000 |
| ROCK'N'ROLL RACING | L. 89.000 |
| ROLLING THUNDER 3 USA | L. 99.000 |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | L. 69.000 |
| SHADOW OF THE BEAST 1 | L. 79.000 |
| SHAQ-FU | L. 109.000 |
| SUPER HYDLDE | L. 79.000 |
| SKELETON CREW | L. 89.000 |
| SKITCHIN | L. 49.000 |
| SNAKE RATTLE'N ROLL | L. 99.000 |
| SONIC & KNUCKLES | L. 99.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 129.000 |
| SPACE HARRIER 2 | L. 69.000 |
| SPLATTERHOUSE 3 JAP | L. 119.000 |
| SUPER REAL BASKETBALL | L. 109.000 |
| SUPER SKIDMARKS | L. 129.000 |
| STRIDER | L. 49.000 |
| STREET RACER | L. 99.000 |
| SUB TERRANIA | L. 129.000 |
| SUPERMAN | L. 99.000 |
| SYLVESTER & TWEETY | L. 99.000 |
| TAZMANIA 1 JAP | L. 69.000 |
| THE GREAT WALDO SEARCH USA | L. 79.000 |
| THE LAWNMOWER MAN | L. 99.000 |
| THE TERMINATOR USA | L. 49.000 |
| THE OTTIFANTS | L. 109.000 |
| THUNDER FORCE 2 | L. 79.000 |
| THE LEGEND OF GALAHAD | L. 69.000 |
| TOE JAM & EARL 1 USA | L. 79.000 |
| TOPOLINO MANIA | L. 79.000 |
| THE TERMINATOR | L. 49.000 |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | L. 99.000 |
| TWO CRUDES DUDES | L. 79.000 |
| URBAN STRIKE | L. 119.000 |
| VARLOCK X | L. 59.000 |
| VIRTUAL PINBALL | L. 109.000 |
| VIRTUAL RACING JAP | L. 129.000 |
| WEAPON LORD | NOVITÀ |
| WINTER OLYMPICS | L. 79.000 |
| WOLVERINE | L. 89.000 |
| WONDER BOY IN MONSTER WORLD | L. 79.000 |
| WWF RAW | L. 119.000 |
| YOGI BEAR CARTOON CAPER | L. 129.000 |
| ZERO KAMIKAZE | L. 69.000 |
| ZERO TOLLERANCE | L. 59.000 |
| ZOMBIES | L. 99.000 |
| ZOOP | L. 89.000 |

**ORDINARE PER CORRISPONDENZA È FACILE: TELEFONACI**

**TELEFONO 030/8970849 r.a.**

**FAX 030/8970854**

*Orari d'apertura*
*dalle 9 alle 12*
*dalle 14 alle 19*


**NEW GAME**

**Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)**

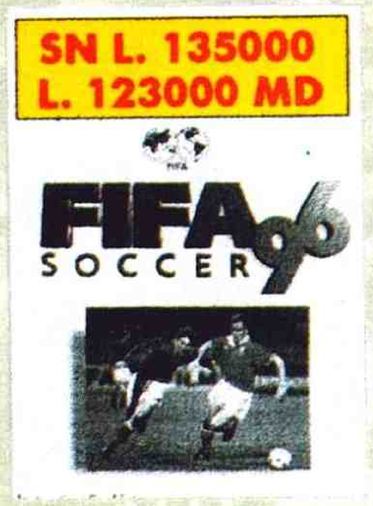
**TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854**

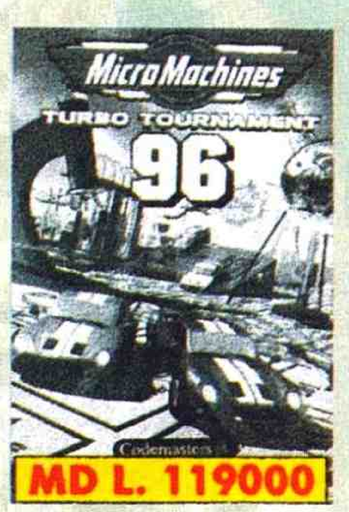
# KICKSTART

Vendita per corrispondenza
Via Roma, 34/d - 10028 - Trofarello (TO)

## TELEFONA SUBITO !!!

**011/6496182 - 6498494**
**FAX 011/6496178**



## SATURN

| | |
|---|---|
| PANZER DRAGOON (JAP) | L. 129.000 |
| ASTAL (JAP) | L. 129.000 |
| VICTORY GOAL (JAP) | L. 129.000 |
| DAYTONA USA (JAP) | L. 119.000 |
| CLOCKWORK KNIGHT (JAP) | L. 89.000 |
| DEADALUS (JAP) | L. 119.000 |
| GOLDEN AXE THE DUEL (JAP) | L. 119.000 |
| GRAN CHASER (JAP) | L. 119.000 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | L. 189.000 |
| VIRTUA RACING (USA) | L. 129.000 |
| NBA JAM T.E. (USA) | L. 119.000 |
| KING THE SPIRITS (JAP) | L. 136.000 |
| SEGA RALLY | TELEFONARE |
| VIRTUA COP + PISTOLA | TELEFONARE |
| PRIMAL RAGE | TELEFONARE |
| X-MAN | TELEFONARE |
| HANG ON GP '95 | NOVITA' |
| PRETTI FIGHTER X | L. 159.000 |
| BLAZING TORNADO | L. 139.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | TELEFONARE |
| FIFA 96 | TELEFONARE |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT 2 | L. 67.000 |
| ASTERIX THE POWER OF GODS | L. 129.000 |
| ALIEN SOLDIER | L. 122.000 |
| ATP TOUR TENNIS | L. 133.000 |
| BATMAN FOREVER | TELEFONARE |
| BALLZ 3D | L. 66.000 |
| BLOOD SHOT | L. 89.000 |
| CYBORG JUSTICE (JAP) | L. 64.000 |
| E.A. SPORT PACK | L. 75.000 |
| EX RANZA (JAP) | L. 64.000 |
| ETERNAL CHAMPION | L. 49.000 |
| EARTH WORM JIM 2 | TELEFONARE |
| FIFA 95 | TELEFONARE |
| FEVER PITCH SOCCER | OFFERTA |
| G-LOC (JAP) | L. 64.000 |
| GUNSTAR HEROES | L. 79.000 |
| JUDGE DREDD | OFFERTA |
| JUNGLE BOOK | L. 119.000 |
| LION KING | L. 119.000 |
| MICKEY MANIA | L. 79.000 |
| MEGA BOMBERMAN | L. 99.000 |
| MEGA TURRICAN | L. 66.000 |
| NBA LIVE 95 | L. 99.000 |
| NBA LIVE 96 | TELEFONARE |
| NHL HOCKEY 95 | L. 86.000 |
| NHL HOCKEY 96 | L. 119.000 |
| OLIMPIC GOLD | L. 69.000 |
| POWER DRIVE | L. 109.000 |
| PRIMAL RAGE | TELEFONARE |
| PSYCHO PINBALL | L. 105.000 |
| RED ZONE | L. 99.000 |
| ROAD RASH 3 | TELEFONARE |
| ROBOCOP Vs TERMINATOR | L. 63.000 |
| SYNDACATE | L. 79.000 |
| SHADOW OF THE BEAST 2 | L. 63.000 |
| SUB TERRANIA | L. 71.000 |
| SPIROU | TELEFONARE |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | TELEFONARE |
| STREET RACE | TELEFONARE |
| SUPER STREET FIGHTER 2 (USA) | L. 89.000 |
| SEGA SPORT 1 | L. 69.000 |
| THUNDER FORCE 4 (JAP) | L. 64.000 |
| ULTIMATE SOCCER | L. 79.000 |
| VIRTUA RACING (JAP) | L. 129.000 |
| WARLOCK | L. 99.000 |
| WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2 | L. 79.000 |
| ZOMBIES | L. 62.000 |

## SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| BLACK HAWK | L. 79.000 |
| BRETT HULL HOCKEY | L. 69.000 |
| BATMAN FOREVER | TELEFONARE |
| BARKLEY SHOT UP AND JAM | OFFERTA |
| DOOM | TELEFONARE |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | TELEFONARE |
| DINO DINI'S SOCCER | OFFERTA |
| EARTH WORM JIM 2 | TELEFONARE |
| FI POLE POSITION 2 | L. 129.000 |
| FLASHBACK | L. 62.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | OFFERTA |
| JURASSIC PARK | L. 69.000 |
| JUDGE DREDD | OFFERTA |
| KING OF DRAGON | L. 79.000 |
| KICK OFF 3 | L. 69.000 |
| LAST ACTION HERO | L. 78.000 |
| MICKEY MANIA | L. 73.000 |
| MAGIC SWORD | L. 69.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. 109.000 |
| NBA LIVE 96 | L. 139.000 |
| POWER DRIVE | L. 119.000 |
| PRIMAL RAGE | TELEFONARE |
| RISE OF THE ROBOTS | L. 73.000 |
| STARWING | L. 67.000 |
| SUPER BATTLETANK 2 | L. 69.000 |
| SUPER DROPZONE | L. 73.000 |
| SECRET OF EVERMORE (USA) | L. 155.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | TELEFONARE |
| SUPER PROBOTECTOR | L. 73.000 |
| SUPER MARIO RPG | NOVITA' |
| THE PAGEMASTER | L. 79.000 |
| VORTEX | L. 74.000 |
| WING COMMANDER | L. 67.000 |
| WOLVERINE | L. 79.000 |
| WATERWORLD | NOVITA' |
| ZELDA | L. 69.000 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| COOL SPOT | L. 49.000 |
| JUDGE DREDD | L. 49.000 |
| LEMMINGS 2 THE TRIBES | L. 39.000 |
| MILON'S SECRET CASTLE | L. 44.000 |
| STARGATE | L. 49.000 |
| TARZAN | L. 53.000 |
| THE LAWNMOWER MAN | L. 39.000 |
| THE PAGEMASTER | L. 48.000 |
| ZELDA | L. 33.000 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| SONIC CHAOS | L. 34.000 |
| STARGATE | L. 39.000 |
| STREET OF RAGE | L. 34.000 |
| SONIC SPINBALL | L. 49.000 |
| MONSTER TRUCK WARS | L. 49.000 |

**TITOLI USATI MEGADRIVE A PARTIRE DA L. 19.000**

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT (JAP) | L. 169.000 |
| PRIME GOAL EX (JAP) | L. 149.000 |
| GUNNERS HEAVEN (JAP) | L. 149.000 |
| MOBIL SUIT GUNDAM (JAP) | L. 163.000 |
| TEKKEN (PAL) | L. 129.000 |
| NBA JAM T.E. (PAL) | L. 129.000 |
| RIDGE RACER (PAL) | L. 125.000 |
| STREET FIGHTER THE MOVIE (PAL) | L. 119.000 |
| JUMPING FLASH (PAL) | L. 123.000 |
| RAYMAN (PAL) | L. 125.000 |
| CRAZY IVAN | NOVITA' |
| CYBER SPEED | NOVITA' |
| DESTRUCTION DERBY | TELEFONARE |
| FIFA 96 | TELEFONARE |
| ADATTATORE UNIVERSALE | TELEFONARE |

## NEO GEO CD

| | |
|---|---|
| PUZZLE BOBBLE | L. 89000 |
| ALPHA MISSION | L. 79000 |
| THE KING OF FIGHTERS 94 | L. 59000 |
| ART OF FIGHTING 2 | L. 59000 |
| AGGRESSOR OF DARK KOMBAT | L. 79000 |
| SUPER SIDEKICKS 2 | L. 59000 |

## 3DO

| | |
|---|---|
| REBEL ASSAULT | L. 79000 |
| FLYING NIGHTMARES | L. 89000 |
| SPACE PIRATES | L. 89000 |
| SPACE ACE | L. 89000 |
| HELL | L. 84000 |
| SHERLOCK HOLMES | L. 69000 |
| SAMURAI SHODOWN | L. 89000 |
| THEME PARK | L. 79000 |
| OUT OF THIS WORLD | L. 69000 |
| MEGARACE | L. 49000 |

**TELEFONATE PER SAPERE LE ULTIME OFFERTE SULLE CONSOLES !!**

**NOVITA' DA TUTTO IL MONDO !!!**
**CHIAMACI PER PRENOTARLE SUBITO...**
**TI CONVIENE !!!**

**IMPORTANTE:**
NEI PREZZI DELLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE SONO COMPRENSIVI TUTTI GLI ACCESSORI NECESSARI AL FUNZIONAMENTO IMMEDIATO (ALIMENTATORI, CAVETTERIA E ALL'OCCORRENZA ADATTATORI).

**TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI**

**SPEDIZIONI SICURISSIME E VELOCISSIME !!!**

I prezzi possono variare senza preavviso * tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari * i prezzi sono iva compresa

# 94

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | - |
| LIVELLI | 3 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

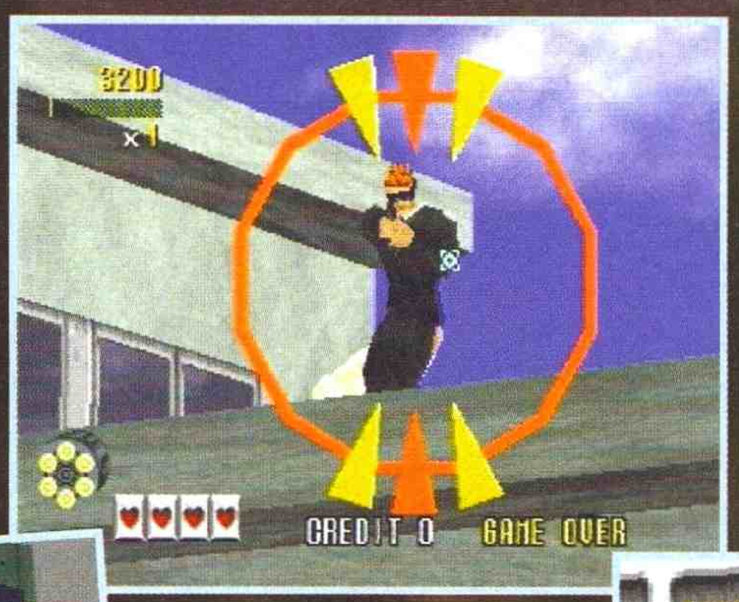
**La saga dei giochi pseudo-virtuali continua, e dobbiamo ammettere che raramente ci hanno deluso... E allora, ce li vogliamo fare quattro spari?**

Immaginate di camminare tranquillamente per la vostra cittadina di provincia, naturalmente siete disarmato, dopotutto state andando a fare la spesa e i soldi ce li avete; di colpo, però, vi trovate immersi in una vera e propria guerriglia urbana: gente che spara a destra, gente che spara a sinistra (par condicio), naturalmente scappate per mettervi al riparo e, una volta trovato un posto sicuro, vi mettete lì a gustarvi la tenzone... Immediatamente capite che tutti i distinti signori che impugnano una pistola o altro (a volte anche asce) ce l'hanno esclusivamente con un solo individuo; il bello è che il destinatario delle tonnellate di piombo non si intimidisce minimamente, ma anzi, si offende oltremodo e scarica il triplo delle tonnellate di piombo ricevute (probabilmente riciclate) sulle decine di migliaia di avversari (OK, forse ho un po' esagerato). La cosa che però vi lascia più perplessi è il motivo di tanto spreco metallico, ma tutto sommato non ha molta importanza, quello che è più importante è che voi siete imboscati dietro a una cassa, e il vostro bisogno di andare in bagno (forse anche acuito da tutte quelle emozioni) si fa irrinunciabile; passa ancora qualche minuto, e la sparatoria finirà.

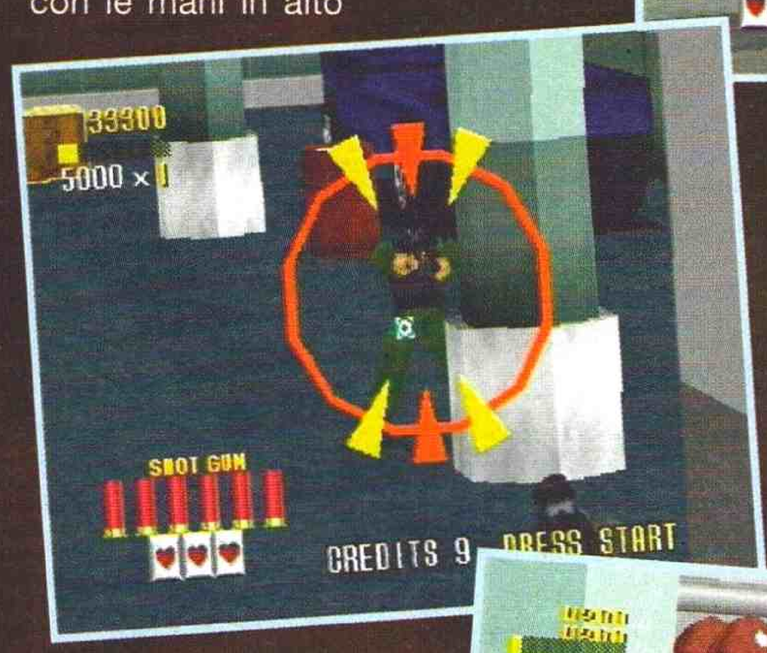
# JURADO

# COP

toria non cessa, e anzi, i cattivi (tanti), che identificate perché sparano al buono (uno) e anche perché sono conciati come dei metallari rincitrulliti dalla musica trash (viva la musica melodica, hard core rules!), sono ancora più ferrati e sono in continuo aumento. Ora basta, non ce la fate proprio più, dovete per forza andare in bagno, e quindi fate l'unica cosa possibile: vi mettete a correre con le mani in alto




leggersi tutta la recensione compresa la storia (come sono perfido)... Molto importante in questo genere di conversioni è appunto la

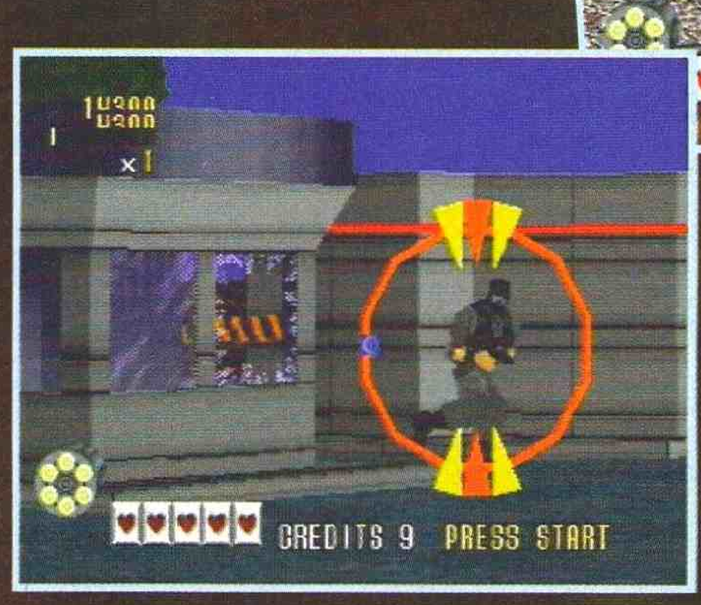



non vi sparano addosso. Ebbene quindi, quando comprerete questo gioco (che sicuramente merita), ricordatevi che tra i cattivi c'è un ex innocente, il vostro compito sarà allora quello di individuarlo e di non spararglì, bensì, di porgere l'altra guancia e

canza sia visibile solo agli occhi dei giocatori più minuziosi; per quanto riguarda invece il numero di sprite, alla Sega sono riusciti a mantenere invariati tutti i personaggi, dagli assassini agli sfigati di passaggio... insomma, tutto è perfettamente

e a pregare, dopotutto siete assieme ai cattivi che sono in netta maggioranza, e in più siete completamente vestiti di bianco, quindi decisamente distinguibili dai nemici, siete quasi certi quindi che il "buono" non vi farà alcun male. Fate solo pochi passi, verso l'agognata meta, e quel disgraziato di un buono cosa fa? Vi spara addosso, con l'ovvio risultato che la vostra vescica perde il precario controllo che fino ad allora aveva tenuto con tanta fatica; la cosa bella è però che il tipo (quello buono e solo) vi dice con serafica tranquillità e con voce suadente (il tutto mentre gli scaricano addosso decine di caricatori): "Scusa, sai com'è, nella ressa non ti ho distinto e... mi spiace."; ma che bello, ve l'ha fatta fare addosso e si scusa così, in due parole. Di tutta fretta e incavolati come mai, correte a casa (effettivamente con un passo un po' goffo), vi cambiate e vi mettete addosso il vestito di carnevale dell'anno scorso, quello con tutte le borchiazze di plastica e il giubbotto di vera finta pelle (il frustino e i tacchi a spillo decidete saggiamente di non portarli) e correte a unirvi ai cattivi, tanto conciati, certo, ma che almeno

farvi sparare allegramente addosso, e dovrete pure andarne fieri, dopotutto gli dovrete un favore.
Ma la storia non è finita qui... Eh, eh, questa volta vi ho fregati, sicuramente ogni lettore sano di mente avrà cercato direttamente il punto a capo che dava l'inizio alla descrizione del gioco, ma non lo troveranno e quindi dovranno ri-




fedeltà all'originale (vedi coin-op); ebbene, finora il Saturn ha dato idea di avere delle difficoltà piuttosto palesi, come per esempio l'impossibilità di utilizzare un numero elevatissimo di poligoni o il problema del clipping, dovute più

fedele all'originale.
Che senso ha quindi parlare dell'impatto grafico, del sonoro della giocabilità, ecc.? Andate in sala giochi a guardarvi il coin-op, e quello è il gioco che vi troverete a casa in caso che vi compriate questa conversione; tra le altre cose, così facendo, risparmiate un bel po' di tempo a me e soprattutto po-

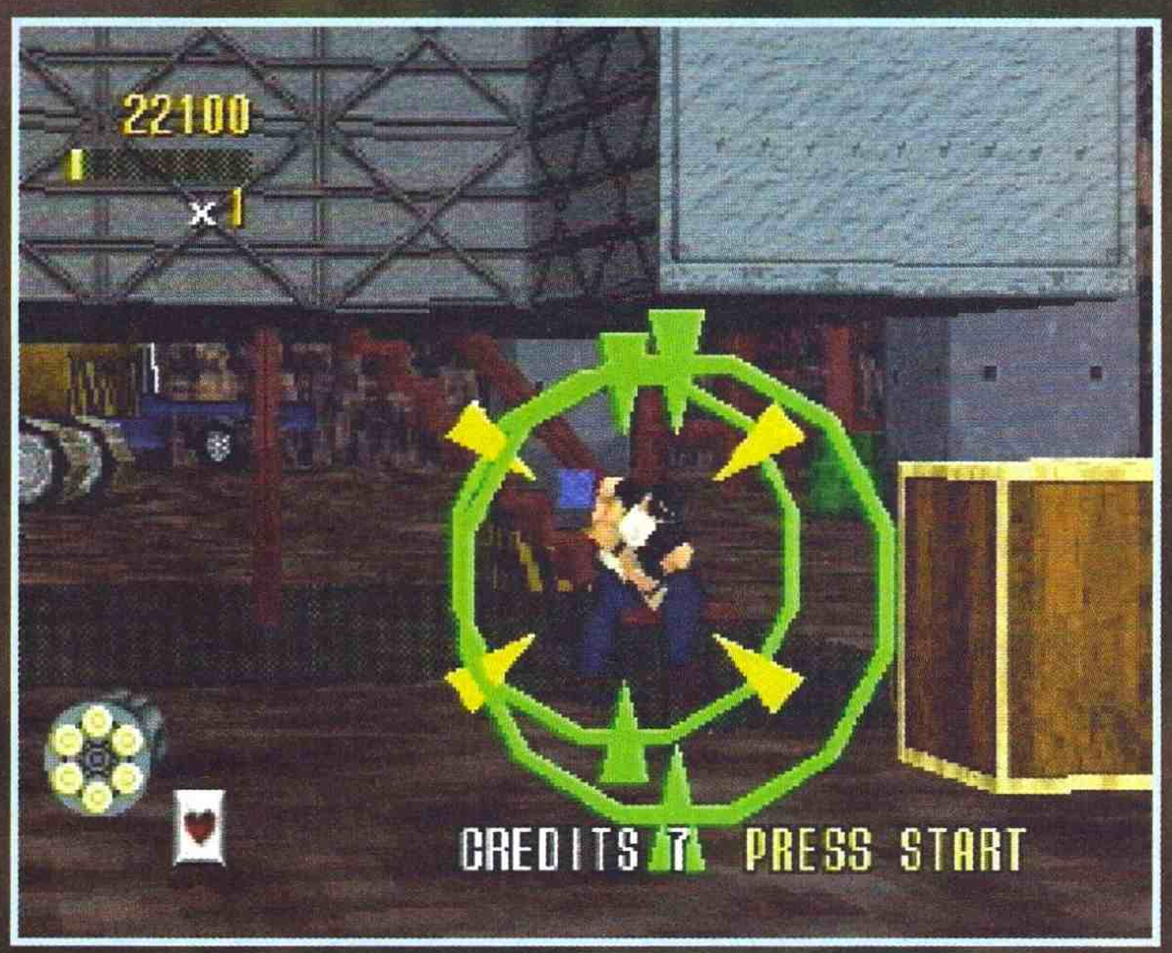
che altro alla scarsa conoscenza della macchina da parte dei programmatori, più che a una deficienza propria della piattaforma. Comunque, tranquillizzatevi, questa conversione mi è parsa in tutto e per tutto identica alla versione da bar; oddio, effettivamente il numero dei poligoni presenti è stato leggermente diminuito, ma alla Sega hanno ovviato a questo problema cambiando leggermente le texture, in modo che nel complesso questa fatidica man-

trò andarmene a dormire prima (voi non lo sapete, e giustamente non ve ne frega niente, ma io dopo questa recensione, ne devo

scrivere un'altra, e sono le tre e mezza del mattino!); naturalmente sto scherzando, io sono al vostro servizio e lo sarò sempre, e soprattutto, più scrivo e più mi pagano; quindi, cominciamo con la grafica, che con grande stupore di tutti (in realtà si sapeva che era eccelsa dalle prime foto, ma mettendoci lo stupore fa più figura) si è rivelata davvero ben fatta: i fondali sono curatissimi, strapieni di particolari e di chicche che noterete solo dopo molte ore di gioco (come per esempio la possibilità di far dondolare una lampada appesa a un soffitto a suon di proiettili); gli omini sono animati egregiamente con una quantità di frame davvero incredibile, ma che non sono riuscito a quantificare, dopotutto, cercate di capirmi, o sparo o mi metto a contare il numero di frame dei personaggi; altra particolarità di questo gustoso gioco è la possibilità di infierire sugli avversari colpiti, per capirci meglio, sparando un solo colpo al cattivone antipatico di turno, lo si disarma e dopo qualche istante scompare; se però invece siete proprio degli infamoni, potete scaricargli addosso tanto di quel piombo da farlo intercettare dal metal detector della Banca d'Italia, e di conseguenza vederlo saltare da una parte all'altra del video come un assatanato.

Il sonoro è indubbiamente ben fatto, caratterizzato da musiche che vi faranno entrare appieno nell'azione e da effetti sonori che spazieranno tra i soliti colpi di arma da fuoco, per arrivare ai vari gridolini dei cattivi presi a fucilate, tutto insomma contribuirà a farvi immedesimare nel gioco.

Ed ora arriviamo al punto più deli-




cato: la giocabilità. Ebbene, qui le cose si fanno davvero particolari, personalmente, infatti, il gioco mi è parso davvero facilotto; oddio, è anche vero che, nelle partite che ho fatto, sparavo col cannone a un centimetro dal televisore; questa cosa in effetti mi ha fatto a lungo riflettere (in realtà una persona con media intelligenza, non ci avrebbe messo più di un minuto a trarre le mie medesime conclusioni), se infatti ci si mette a sparare da fuori della finestra, la difficoltà di gioco risulta davvero elevata, se poi, ancora peggio, si spara contro il muro e si cerca di colpire gli omini nel video di rimbalzo, le cose si fanno davvero complicate; quindi, tirando le somme, questo gioco ha infiniti livelli di difficoltà, a seconda insomma della distanza da cui si spara... ma non è fantastico tutto ciò? Io credo di sì.

Guardando l'altra faccia della medaglia, però, si potrebbe dire che tre soli livelli sono un po' pochini, anche se si spara dalla casa del vicino, ma tutto sommato è un inconveniente su cui si può sorvolare, soprattutto in virtù del fatto che giocando in due l'alta longevità risulta praticamente costante.

Quindi, visto che devo concludere qui la mia recensione, mi sento di raccomandare questo gioco a tutti i possessori di Sega Saturn, in virtù di due sue inconfutabili qualità: è il più bello disponibile per sparare (c'è solo questo) e con il gioco vi verrà data una pistolona uguale a quella della sala giochi.

Raffaele Sogni

**MA** **Mi sono divertito come un pazzo a sparare in posa da maranza allo schermo da una distanza di 2 cm. con l'enorme pistola inclusa nella confezione (o è il gioco a essere incluso? Mah), e penso che voi possiate fare altrettanto (divertirvi, non barare). Virtua Cop è fondamentalmente un gioco molto semplice, ma graficamente intrigante e tutto sommato innovativo (mille volte meglio una sequenza di poligoni tutto sommato "interattivi" piuttosto che un filmato alla Mad Dog McCree). Speriamo escano altri giochi di questo tipo però, altrimenti chi si compra questo poi si ritrova sul gobbo una gigantesca pistola di plastica rossa senza che se ne possa fare poi molto (specialmente dopo aver finito Virtua Cop dopo la quattromilionesima volta mirando con uno specchietto o direttamente con gli occhi bendati).**

| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ In tutto e per tutto identica al coin-op | 94 |
| SONORO<br>+ Idem come sopra solo che è al maschile. | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>+ In due è troppo divertente e da soli pure. | 94 |
| LONGEVITÀ<br>+ Sparare è sempre un bel diversivo.<br>- Tre livelli forse sono un po' pochini. | 93 |
| SEGA | 94 |

NEWEL® srl
computers e videogames

**Milano - Via Mac Mahon, 75**
**Tel.Negozio** 5 linee r.a. **02/39260744**
**Tel. Ordinazioni** 6 linee r.a. **02/33000036**
**fax** **02/33000035**

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| Alien Soldier | 109.000 |
| Bloodshot | 69.000 |
| Cannon Fodder | 79.000 |
| Champions World Class Soccer | 29.000 |
| Desert Strike | 69.000 |
| Dino Dini's Soccer | 69.000 |
| Dragon Ball Z | 79.000 |
| Ecco the Tides of Time 2 | 69.000 |
| F22 Interceptor | 69.000 |
| Fever Picth | 89.000 |
| Fifa Soccer '96 | 109.000 |
| Gargoyles | 129.000 |
| Izzy's Quest for Olympic Ring | 99.000 |
| John Madden Football '96 | 119.000 |
| Lotus II | 69.000 |
| Megaman the Wily Wars | 69.000 |
| Micromachines II '96 | 109.000 |
| Ms. Pac Man | 59.000 |
| Mortal Kombat 3 | 109.000 |
| NBA Jam | 29.000 |
| NBA Jam T. Edition | 89.000 |
| NBA Live '96 | 119.000 |
| NHL Hockey '95 | 79.000 |
| NHL Hockey '96 | 119.000 |
| Pete Sampras Tennis '96 | 109.000 |
| PGA Tour Golf '96 | 119.000 |
| Phantom 2040 | 79.000 |
| Power Drive | 89.000 |
| Power Ranger the Movie | 109.000 |
| Premier Manager | 109.000 |
| Primal Rage | 119.000 |
| Real Monster | 79.000 |
| Red Zone | 69.000 |
| Samurai Shodown | 79.000 |
| Saturday Night Slam Master | 59.000 |
| Sonic & Knuckles | 69.000 |
| Sonic Compilation ( 3 giochi) | 89.000 |
| Super Skidmarks | 109.000 |
| Super Street Fighter II | 79.000 |
| The Lion King | 109.000 |
| The Pagemaster | 79.000 |
| The Punisher | 69.000 |
| Topolino Mania | 69.000 |
| Vectorman | 99.000 |
| Virtua Racing | 99.000 |
| Zoop | 69.000 |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| Captain Commando | 69.000 |
| Cybernator | 59.000 |
| Dino Dini Soccer | 59.000 |
| Donkey Kong Country II | Disponibile |
| Doom | 159.000 |
| EarthWorm Jim II | 129.000 |
| Fifa Soccer '96 | 119.000 |
| Ghoul Patrol | 69.000 |
| Give'n Go | 149.000 |
| Hagane | 69.000 |
| Intern. Super. Soccer Deluxe | 139.000 |
| Izzy's Quest for Olympic Ring | 109.000 |
| Killer Instinct | 149.000 |
| Mickey & Minnie | 129.000 |
| NBA Live '96 | 129.000 |
| NHL Hockey '96 | 129.000 |
| Pac-in-Time | 79.000 |
| Power Instinct | 149.000 |
| Primal Rage | 129.000 |
| Real Monster | 109.000 |
| Sailormoon | 89.000 |
| Secret of Evermore | 149.000 |
| Star Trek Deep Space Nint. | 119.000 |
| Super Mario Kart | 69.000 |
| Super Metrid | 59.000 |
| The Chessmaster | 69.000 |
| The Lion King | 149.000 |
| Turbo Toons | 89.000 |
| Urban Strike | 129.000 |
| Zoop | 89.000 |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| Cyber Speedwy | 109.000 |
| Deadalus | 159.000 |
| Digital Pinball | 139.000 |
| Fifa '96 | 119.000 |
| Mansion of the Hidden Soul | 119.000 |
| Myst | 129.000 |
| Panzer Dragon | 159.000 |
| Pretty Fighters 8 | 199.000 |
| Rayman | 119.000 |
| Sega Rally | 139.000 |
| Shin Shinobi Den | 149.000 |
| Side Pocket II | 199.000 |
| Solar Eclipse | 129.000 |
| Street Fighter II The Movie | 129.000 |
| Theme Park | 129.000 |
| Virtua Fighter | 129.000 |
| Virtua Fighter II | 139.000 |
| Virtua Cop + Pistola | Offerta |

## SONY PLAYSTATION

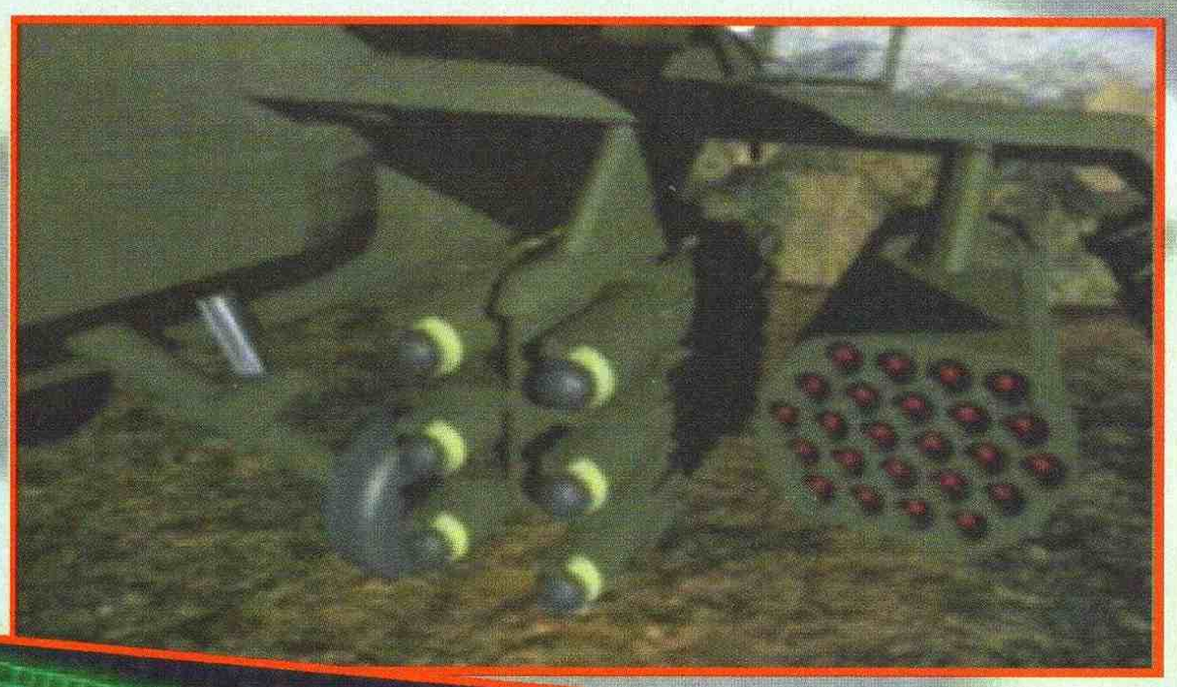
| | |
|---|---|
| 3D Lemmings | 109.000 |
| Air Combat | 119.000 |
| Cybersled | 109.000 |
| Doom | 119.000 |
| Destruction Derby | 119.000 |
| Discworld | 109.000 |
| Extreme Sports | 109.000 |
| Fifa '96 | 119.000 |
| Hang on '95 | 139.000 |
| Jumping Flash | 109.000 |
| Jonny Bazooka | 109.000 |
| King of Bowling | 159.000 |
| Loaded | 119.000 |
| Mortal Kombat III | 129.000 |
| NBA Jam Tour. Edition | 109.000 |
| Novastorm | 109.000 |
| Parodius Deluxe | 109.000 |
| Philosoma | 109.000 |
| Powerserve | 109.000 |
| Prime Goal EX Soccer | 159.000 |
| Rayman | 119.000 |
| Rapid Reload | 109.000 |
| Ridge Racer | 119.000 |
| Rayden Prosect | 119.000 |
| Starblade Alpha | 109.000 |
| Steet Fighter II The Movie | 109.000 |
| Tekken | 129.000 |
| Theme Park | 109.000 |
| Toh Shin Den | 109.000 |
| Total Eclipse Turbo | 119.000 |
| True Pinball | 109.000 |
| Twisted Metal | 109.000 |
| Wipeout | 119.000 |
| Worms | 109.000 |
| X-Com | 109.000 |
| X Men | 149.000 |
| WWf Wrestlemania | 109.000 |
| Krazy Ivan | 109.000 |
| Krazy Ivan | 109.000 |
| Kileak The Blood | 109.000 |

# 91

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**E dopo un bel po' di tempo dall'uscita della prima puntata su Mega CD, ecco il seguito di uno dei migliori mix fra arcade e simulazioni...**

Thunderhawk ci aveva colpito molto quando arrivò per Mega CD, ormai un paio di anni fa: la grafica era molto buona, l'azione incalzante e frenetica e le musiche heavy metal gasavano in maniera giusta. Ora arriva il seguito, ed eccoci che ci precipitiamo a vederlo...
Vi risparmio le vicissitudini che questo articolo ha causato (per ultimo al sottoscritto) e la storia - da me peraltro immaginata - della fantomatica task force istituita per combattere il male nel mondo, per far cessare il traffico di droga, per far andare a casa a dormire tutti noi a un'ora decente e via così, e passo al gioco vero e proprio.
Come per quanto riguarda la prima puntata questo Firestorm: Thunderhawk 2 è una via di mezzo tra un gioco puramente arcade e una simulazione. La parte simulativa è più estesa, a mio avviso, però non si può notare l'incredibile ammontare di danni che l'elicottero può sostenere, o il modo con cui si seghino gli alberi con il rotore o si vada a sbattere contro gli elicotteri nemici senza esplodere. Fatto sta che si possono altresì scegliere le armi da utilizzare, che c'è una serie articolata di missioni per ogni scenario, che esiste un briefing prima di ogni missione, che oltre alla velocità del mezzo è stato implementato anche il fattore altezza. Per cui un nuovo mix, uno di quei titoli difficili da individuare e classificare con immediatezza. Iniziamo con i dati tecnici: la realizzazione grafica è decisamente notevole, con una buona texturizzazione e senza rallentamenti. Il sonoro è buono, con delle musiche abbastanza suggestive - ma che alla lunga potrebbero risultare stancanti - durante le partite ed eccellenti a gioco fermo, mentre gli effetti sonori sono ok, con qualcuno che dà sui nervi dopo un po'. Una nota particolare va alle voci digitalizzate: sono completamente in inglese, e nemmeno durante i briefing compare qualcosa sullo schermo: in questo momento non mi pare sia prevista una localizzazione italiana, e le uniche due lingue presenti nel menu ini-



# GIOCO CHE COMPRI, ARMI CHE TROVI

A giudicare da una serie di titoli che mi è capitato di vedere in questi ultimi tempi gli sceneggiatori dei videogiochi si scodellano una bella serie di dati tecnici - oppure inventano tutto di sana pianta... Comunque sia eccovi le armi a vostra disposizione per equipaggiare l'elicottero (alcune delle quali conosco, altre no).

**AGM 214 FIRESTORM**
Mah, direi che essendo il missile che dà il nome al gioco deve essere abbastanza importante, ed effettivamente lo è. È a ricerca automatica, quindi dopo aver ottenuto un aggancio (lock) su un bersaglio potete sparare e dimenticarlo - l'importante è che otteniate il lock e che il bersaglio non sia troppo vicino. Molto utile contro tutti, è sprecato contro alcuni carri o i camion, mentre è la manna contro gli elicotteri, gli aerei e i carri antiaerei. Vengono montati sull'elicottero in gruppi da sei, uno per ala, o da due se sull'estremità delle stesse.

**FFAR ROCKET POD**
È una delle armi che compongono l'equipaggiamento di default dell'elicottero. Molto utili contro bersagli dalla corazzatura leggera, si tratta di razzi (non missili - e non sono la stessa cosa) non a ricerca, per cui sparate dove guardate. Arrivano in due pacchetti da 24 o da dieci - a seconda che stiano sulle ali o alla loro fine. Solo questi e i Firestorm si possono montare all'estremità delle ali.

**RCS 233 ANTI RUNWAY**
È un'arma specificatamente studiata per danneggiare in maniera seria le piste di decollo. È però anche molto limitata, perché fa male a quelle e a poco altro. Da usare solo quando necessario. Arriva in un pacco da uno per ala.

**MK 84 500 LB BOMB**
La bombona da 500 libbre. Classica, come arma - si trova in quasi tutte le simulazioni - è però di solito in dotazione agli aerei, mentre rare volte viene utilizzata dagli elicotteri. Da usare su bersagli fissi e grossi. Arriva in due pacchi da due.

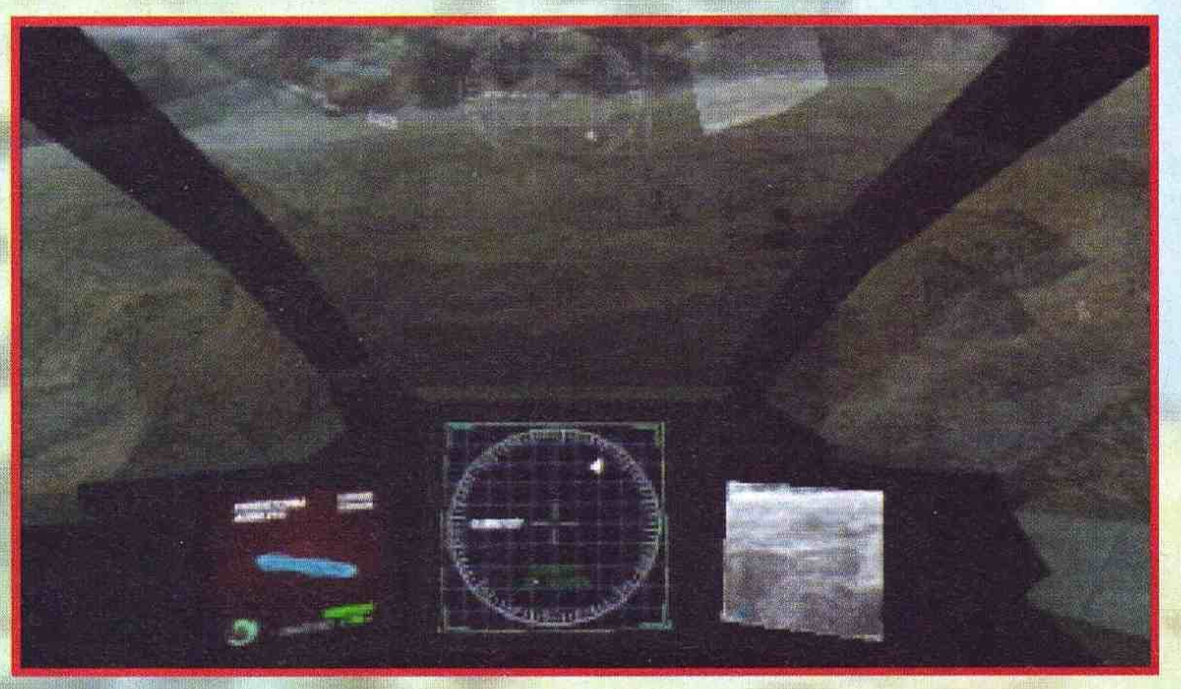
**MK 88 CLUSTER BOMB**
Una bomba a frammentazione. È anche questa un classico, e vale lo stesso discorso che abbiamo fatto per la cugina, la MK 84. È utile contro i bersagli fissi, agglomerati di truppe (non ne ho ancora trovati) e aeroporti. Vi viene data in due pacchi da cinque.

**MK 3 PENGUIN**
Un bel missilone da utilizzare contro le navi. È mediamente pesante, quindi non prendetelo se non vi è necessario per la missione (in realtà nel gioco il peso del mezzo non vi influenza, però è sempre bello che lo sappiate). Si monta in due pacchi da due.

**MAO**

**Bello, bello. Thunderhawk 2 mi ha veramente divertito ed è una cosa che non mi capita spesso con i simulatori di volo. Tutto sommato però, ho scoperto i motivi per i quali Firestorm mi ha accalappiato: come quando uscì per la prima volta su Mega CD, Thunderhawk conserva ancora oggi una miscela esplosiva a metà tra arcade e simulazione.**
**Giocabile, veloce, ben realizzato e accattivante.**

ziale sono inglese e francese; diciamo che questo mina in qualche modo la possibilità di giocare per quelli che non le parlano o non le capiscono, anche se in effetti tutto quanto è abbastanza intuitivo, una volta raggiunto il punto di svolgimento delle missioni: i puntini rossi sulla mappa vanno eliminati assolutamente, e tutti i mezzi nemici che si incontrano sulla strada vanno eliminati - non troppo difficile,



# DOVE ANDIAMO IN VACANZA?

Ci sono ben otto aree iniziali in cui operare in Thunderhawk 2 (non sappiamo se ne aggiungano delle altre, non le abbiamo ancora finite tutte), ognuna col suo bel numero di missioni differenziate. Ma vediamo dove potreste decidere di passare le vacanze della Befana (lo so che non ci sono, però la recensione la sto scrivendo il 20 dicembre, per cui ho in mente il Natale - ma ora mi passa).

**SOUTH AMERICA - ARMS RUNNING**
Qui la questione è molto semplice: c'è un traffico di armi che finanzia i signori della droga e sta a voi farlo smettere...

**SOUTH AMERICA - STEALTH DOWN**
L'America del sud è, assieme al Medio Oriente, l'unica zona che offre due serie di missioni. In questo caso si tratta di operazioni di guerriglia contro esponenti di un gruppo terroristico. È uno degli scenari che hanno riscosso più successo in redazione.

**PANAMA CANAL - CANAL CRISIS**
La sicurezza e l'accessibilità del canale di Panama, la più importante via di comunicazione tra i due l'Oceano Atlantico e quello Pacifico, è in pericolo: sta a voi salvarne le sorti...

**CENTRAL AMERICA - RECAPTURE TOWN**
Un Paese dell'America Centrale ha subito un colpo di Stato: il governatore è rinchiuso nella villa e la capitale è in preda ai golpisti - e voi siete la cavalleria.

**EASTERN EUROPE - ESCORT CONVOY**
Ogni guerra serve per trovare (tristi) spunti per gli scenari delle simulazioni di aerei, elicotteri e via discorrendo. Questa serie di missioni si svolgono nella ex-Jugoslavia, e il vostro compito principale sarà quello di proteggere le truppe nemiche e i carichi di viveri e medicine.

**MIDDLE EAST - RECAPTURE TERRITORY**
Invasione da parte di uno Stato nemico (l'Iraq?) di un Paese amico - andate e ripigliate quello che spetta ai vostri alleati.

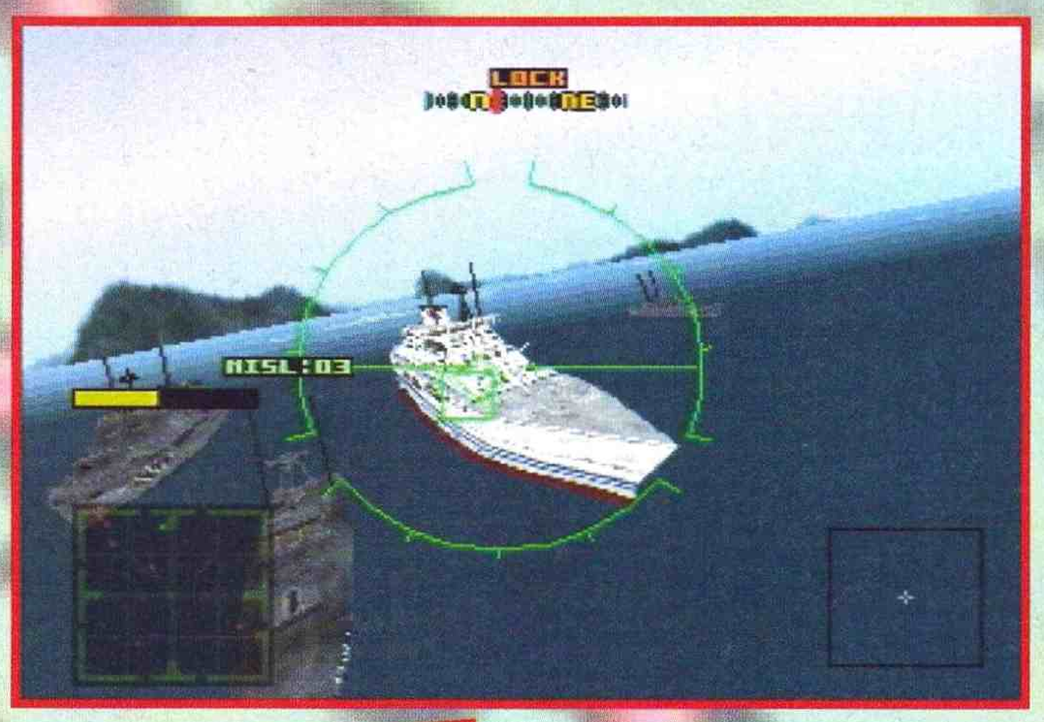
**MIDDLE EAST - OIL DISPUTE**
Un po' ripetitivi gli scenari del Medio Oriente: questa volta gli iracheni hanno ri-invaso il Kuwait (anche questo spunto è stato preso da una guerra realmente avvenuta: chi non ricorda Desert Storm, la Tempesta nel Deserto?), e una task force di americani e inglesi è pronta allo sbarco. A voi starà il supporto aereo.

**CHINA SEA - PIRACY**
Il Mar della Cina ha una grossa piaga: la pirateria. È stata intrapresa una guerra contro i ben organizzati pirati, e le vostre missioni saranno inserite in quest'ambito (farete il Lord Brooke della situazione, quindi).

ma mi pareva giusto fare la precisazione sulla lingua. La longevità di questo titolo è piuttosto alta, considerando il fatto che ci sono otto scenari differenti (vedi box relativo), ognuno dei quali con un determinato numero di missioni. Della giocabilità è difficile dare una fedele impressione: è immediato, piuttosto avvincente, non facilissimo e mixa con nonchalance gli elementi di simulazione e quelli di shoot 'em up (come del resto ho detto prima). Probabilmente il miglior "simulatore" di volo finora uscito, considerando anche quelli di aerei che abbiamo visto e quasi adatto a tutti, non solo agli appassionati di questo tipo di gioco.

Alex Rossetto

**RAFFO** Non c'è male, pur non amando particolarmente questo genere di giochi, devo ammettere che come sparatutto è indubbiamente ben fatto; oddio, per i miei gusti è un po' troppo difficile e troppo poco arcade, ma senz'altro gli appassionati non mancheranno di apprezzarlo per le sue doti estetiche e strumental-visualistiche (per sapere cos'ho detto dovrete aspettare che lo capisca io). In definitiva, quindi, come prodotto mi ha intrippato parecchio (non si era capito eh?), anche se personalmente non entrerebbe mai nella mia lista di acquisti di Natale.



**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ ben definita<br>- a volte confusa | 91 |
| SONORO<br>+ musiche eccezionali<br>- alcuni effetti sonori fastidiosi | 93 |
| GIOCABILITÀ<br>+ immediato<br>- difficilotto | 90 |
| LONGEVITÀ<br>+ molte missioni<br>- ma difficili da portare a termine | 89 |
| CORE | 91 |

TIME WARNER INTERACTIVE'S

# Virtua VR Racing

# UNA CORSA VIRTUALE IN FORMULA 1

**Dovrai sfidare ben 15 squadre durante l'intera stagione, scoprendo dall'alto i segreti della corsa virtuale.**
**E quando diventi troppo bravo... cambia livello!**

TIME WARNER INTERACTIVE

DEL PI

**SEGA SATURN**

**MODALITA' DI GIOCO**
**1 o 2 GIOCATORI,**
**10 PERCORSI, 7 CREATI APPOSITAMENTE PER SATURN;**
**5 VETTURE TRA CUI SCEGLIERE;**
**3 DIVERSI LIVELLI DI GIOCO.**

**£. 129.900**

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

# 87

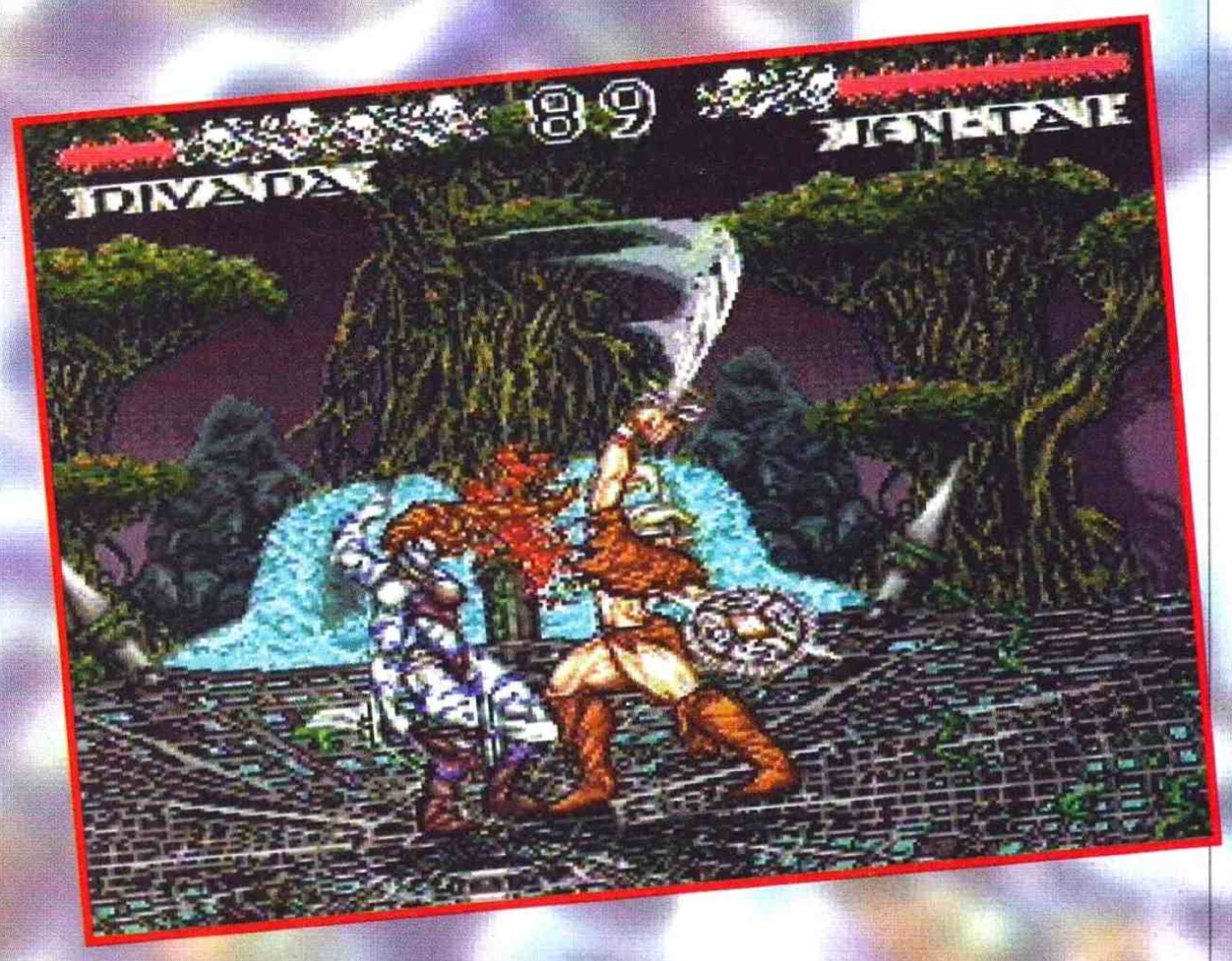
| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-8 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 4 |

**Il Super NES soffre di crisi di identità - e questo Weaponlord ne è la prova...**

Nel periodo in cui imperversano picchiaduro ultrapoligonali, con personaggi grossi come bronzi di Riace che roteano e zoomano insieme a fondali con texture da far invidia al più pregiato tappeto persiano, ecco fare capolino, bisogna ammettere un po' timidamente, questo Weaponlord per il 16 bit di casa Nintendo.

Eccoci quindi arrivare a parlare dell'ennesima trama dell'ennesimo picchiaduro (tra parentesi, ma quanta fantasia hanno questi scrittori di storyboard? Insomma, inventare trame per dei giochi in cui lo scopo principale è riempire di mazzate l'avversario è un'opera tutt'altro che semplice!).

Siamo in un periodo stori-



# Weaponlord

# SEI PICCHIATORI PER ME POSSON BASTAREEEEEEE.....

Una rapida carrellata per presentare i sei personaggi che si affronteranno nel torneo per conquistare il titolo di Weaponlord (ammetto che è anche un pretesto per mostrare gli splendidi ritratti realizzati da dei grandi disegnatori, tra i quali spicca anche un certo Simon Bisley, anche autore della copertina del gioco. E non so se mi spiego...).

KORR
Malgrado si porti appresso un nome abbastanza infelice (non so a voi ma a me ricorda una nota marca di dadi da cucina!), questo tizio mena che è un piacere.
Armato di una Broad Sword che infligge dei danni davvero notevoli, Korr è l'unico (insieme a Talazia) a disporre di un campionario di undici mosse complessive (cinque rivelate sul manuale e sei segrete).

DIVADA
Quando pesava cento chili (non sembra, vero?), tutti la chiamavano: "A Diva, a divanoooo!". Dopo una bella cura dimagrante si è recata all'anagrafe e si è pure fatta cambiare il nome! La sua staffa bilama spesso si sposa con colpi magici che hanno un effetto del tutto collaterale per la salute degli avversari!
Brava...

TALAZIA
Durante il Regno di Reith, sono stati sconvolti anche i più comuni modi di dire: "tale padre, tale figlio" è stato sostituito da "talazia, tala nipota".
Da qui il suo simpatico nomignolo, visto che cercava sempre di imitare la sorella del papà...
(Per la serie "lo squallore va sempre a braccetto con il pessimo gusto").

JEN-TAI
La reginetta della guerra. Questa scalmanata ha delle mosse davvero letali e combina con saggezza l'uso della sciabola e dello scudo. Peccato solo che abbia a disposizione quattro mosse speciali.

BANE
Ha lo stesso nome di un nemico di Batman e forse è cattivo nella stessa misura. Il suo martello da guerra è un'arma davvero micidiale.
Come se non bastasse, Bane si porta appresso un simpatico gadget come il terrificante "gancio d'osso"!
Le cinque mosse "conosciute" non sono poi nemmeno tanto difficili da eseguire. Anzi diciamo che sono più facili di quelle degli altri combattenti, va là...

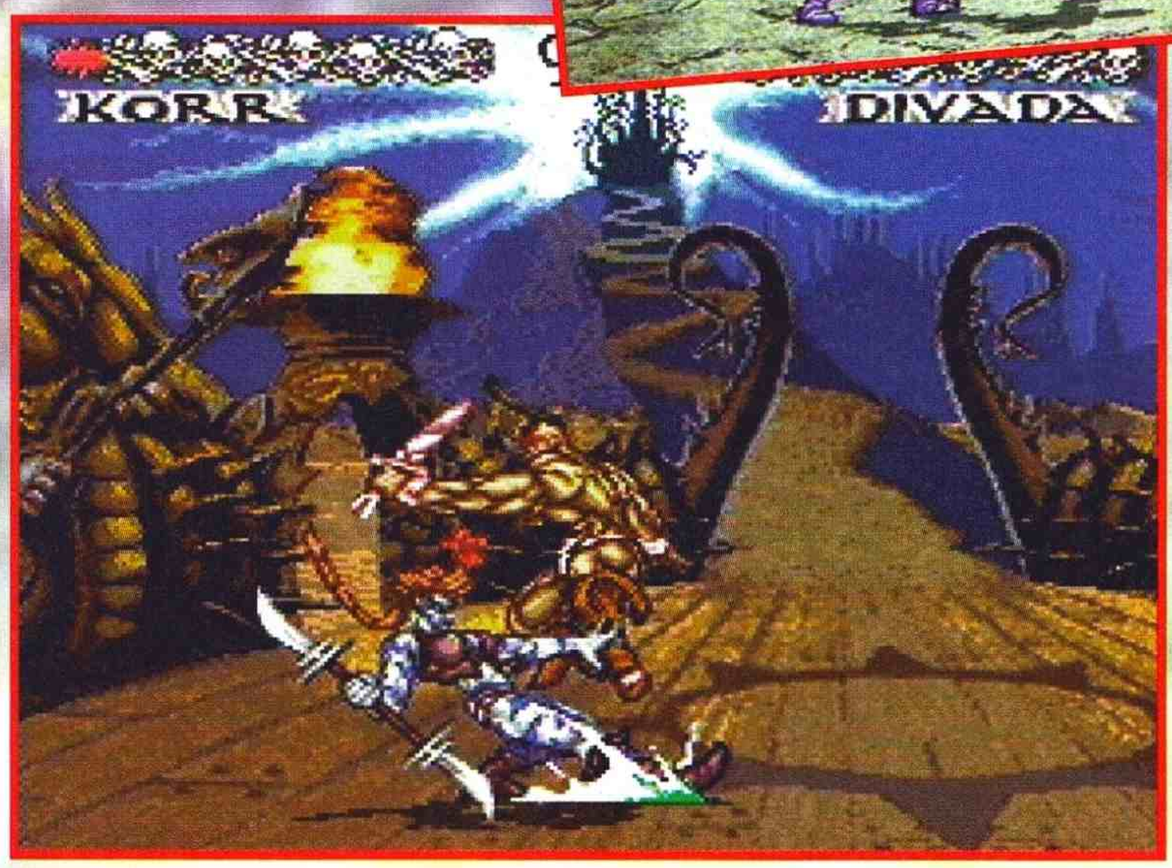
ZORN
Ma che cavolo di nomi si ritrovano questi tizi? Potevano benissimo chiamarli Kapow, Smack, Patatrac... Comunque Zorn si presenta con due simpatici ammennicoli, una bella ascia di avorio e uno scudo a teschio (!). Le sue mosse sono tra la più complicate che mi sia mai capitato di vedere.
Da presentare agli amici.

ZARAK
Il Demonlord, il cattivone di turno, il male incarnato.
Già il nome dell'arma è tutto un programma: Guillotine, una combinazione tra ascia, lancia e staffa.
Possiede meno mosse di tutti gli altri combattenti (solamente nove), però anche qui i nomi fanno già paura di per s0: Inferno, Web Rip e Chaos...

co non meglio identificato (potrebbe essere remoto, futuro o addirittura appartenente a una dimensione parallela!), in un'era in cui a farla da padrone sono il caos assoluto e l'anarchia.
Questo periodo di depressione è giunto in concomitanza con l'avvento dell'Impero di Raith, una creatura malvagia dedita alla distruzione e al disordine: con la sua potenza, la sua arroganza e la sua forza, questo signore è riuscito a sottomettere un intero pianeta, sfidando chiunque ne abbia avuto il fegato, in combattimenti uno contro uno.
Ma come è giusto che sia, anche l'Impero del Male può essere minacciato: si narra infatti che prima o poi si compirà una profezia, secondo la quale un eletto che conquisterà il titolo di Weaponlord (letteralmente il Signore delle Armi), riuscirà a mettere fine alla gerarchia maligna di Raith.
A questo punto, manca a farlo apposta, entrate in campo voi e per ambire all'agognato titolo di Weaponlord dovrete scegliere uno tra i sei personaggi presenti (per maggiori informazioni consulta-

combo poi, aggiunge un tocco di colore a un gioco che altrimenti non avrebbe avuto nulla di nuovo da dire. Anche le musiche non sono niente male e gli effetti digitalizzati sono davvero ben realizzati. Se siete stufi dei soliti Street Fighter e Mortal Kombat date un'occhiata a questo Weaponlord: potreste rimanerne piacevol-

**ALEX** **Weaponlord all'inizio lascia piuttosto perplessi: la grafica è a mio avviso disegnata discretamente, ma non è né eccessivamente colorata né appariscente, per cui da quel punto di vista il primo impatto non è impressionante; gli effetti sonori e la musica sono a un livello medio-alto, ma non eccelsi; la giocabilità infine sembra anch'essa nella media - fino a quando si iniziano a realizzare le combo. A questo punto vi farete in quattro per riuscire a scoprire le mosse speciali, le sequenze che fanno più danni all'avversario, e via discorrendo. L'unico neo è che ci si mette veramente molto per padroneggiare le tecniche segrete (anche quelle descritte nel manuale, pur più semplici delle altre): ciò fa indubbiamente aumentare la longevità della cartuccia, però può decisamente risultare frustrante, specialmente all'inizio. Da considerare.**




preparatevi a distruggere il pollice della vostra mano sinistra sulla croce direzionale del vostro joypad preferito. Per ottenere una qualsiasi mossa speciale infatti, dovrete effettuare dei movimenti contorti, ma così contorti che dopo qualche decina di tentativi vi ritroverete con un forte

te il simpatico boxettino dislocato in queste pagine). Le tecniche da combattimento utilizzate in Weaponlord si avvicinano parecchio a quelle di Killer Instinct: le combo si sprecano, così come le mosse speciali. A proposito di queste ultime, mi preme sottolineare come sul manuale ne vengano riportate solo cinque "ufficiali", ovvero con tutti i

movimenti da eseguire per pestare più facilmente l'avversario. I movimenti delle mosse rimanenti (da un minimo di tre a un massimo di sei) invece, vengono omessi, in modo tale da costringere il giocatore a sclerare per benino a trovarsi nuove e più letali combinazioni.

Insomma, Weaponlord si presenta come un titolo abbastanza innovativo e ben realizzato, peccato che presenti qualche neo qua e là. Tanto per cominciare, le mosse sono davvero troppo difficili da eseguire: scordatevi le mitiche mezzelune e pugno tipiche dei giochi Capcom e

mal di braccio (e, ovviamente, di dito!).

Una volta superato il terribile impatto iniziale, Weaponlord si presenta davvero bene: una grafica realizzata in maniera assolutamente egregia che non fa risentire allo scrolling, nemmeno un frame di rallentamento! L'elemento delle mente impressionati. Più di quanto pensiate.

Byez!

MAO

**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ Sprite grandi e...<br>+ ... ottimo scrolling! | 90 |
| SONORO<br>+ Grande digitalizzato...<br>- Musiche un po' "minimizzate" | 89 |
| GIOCABILITÀ<br>- Mosse poco immediate | 78 |
| LONGEVITÀ<br>+ Battere tutti gli avversari<br>- non è di certo un'esperienza facile. | 89 |
| OCEAN | 87 |

# E' SOLO ROCK 'N' ROLL
## ... ma val la pena mettersi in gioco!

# JOHNNY BAZOOKATONE

Nel 2050 L Diablo rapisce tutti i migliori musicisti del mondo e sottrae alla famosa star del momento, Johnny Bazookatone, la chitarra Anita. La star si arma di una chitarra-bazooka e parte per la fantastica avventura. Un eroe iperattivo, con personalità tridimensionale e look gellato.

- Migliaia di sequenze animate trasformano Johnny in un unico e irripetibile cartone animato.
- Coinvolgenti scene cinematografiche ci accompagnano nel viaggio attraverso l'inferno.

US GOLD

CD.Rom
SEGA SATURN
PLAYSTATION SONY
CD.Rom REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66 Mhz (Pentium consigliato), 8 Mb RAM, 640K BASE MEMORY, DOS 6.0, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS, VGA, SOUND, SCHEDA AUDIO SOUNDBLASTER E 100% COMPATIBILI, CD A DOPPIA VELOCITÀ, TASTIERA, MANUALE MULTILINGUE, INCLUSO ITALIANO

PLAYSTATION & SATURN
£ 119.900
CD.Rom
£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

# RIDGE RACER REVOLUTION

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | - |

**Daytonaaaaa... Sì, che c'è? ...Daytonaaaaa... Che diavolo vuoi?! ...Daytonaaaaa... Adesso basta! Screee... Sbam... skong... riiip... Ahr, ahr, ahr!!!**

Non so, proprio non so, anche se effettivamente questo lo dovrebbe dire Alex che sperava in una rigenerazione del mio tessuto cerebrale, ma invano. Credo che questo cappello sarà la mia rovina dato che per tale gesto (lo scrivere, appunto, un cappello del genere) un redattore non ha un'aspettativa di sopravvivenza troppo elevata. Nella speranza di rimanere vivo abbastanza a lungo per scrivere questa recensione (credevate che la mannaia di Alex potesse porre prematuramente fine alla mia esistenza per evitarvi lo strazio di un mio scritto, eh?) vi illuminerò sullo strano cappello, almeno sulla parte finale (così eviterò al nostro caporedattore l'immane fatica di scriverne un altro): le ultime tre parole non sono quello che può sembrare una risata maligna, bensì la pronuncia inglese della lettera 'R'. Il tutto si traduce in un R.R.R che sta semplicemente a significare Ridge Racer Revolution... Stupiti? Affranti? Lo stomaco vi brontola per la voglia di mangiare qualcosa di buono, che so, un redattore? Consolatevi allora al pensiero di come si sente Alex ad avere uno che scrive tali zozzate (affamato, sono comunque le cinque del mattino e la pasta al peperoncino di mezzanotte l'ho già dimenticata. NdAlex). Vabbè... cerchiamo almeno di capire che cos'è Ridge Racer Revolution.

Tale R.R.R. non è Ridge Racer 2, ma il seguito del primo Ridge Racer. Ora non prendetemi per matto: dovreste sapere che il numero due del gioco è già uscito come coin-op e non ha alcuna attinenza con la versione Revolution per Playstation. Fatta questa precisazione passiamo a conoscere le novità, le gioie e le pecche di questo titolo di mamma Namco.

Immagino che tutti sappiate come si gioca a Ridge Racer: si prende in mano il joypad, si preme il tasto X e si comincia a schizzare a destra e manca lungo l'unico tracciato disponibile, ma variabile a seconda della gara che si sceglie di correre (per novizi, esperti, ecc.). La stessa cosa avviene in Ridge Racer Revolution dove l'unica, lunghissima pista (un percorso che parte da una città ricca di grattacieli e palazzi di vetro, per poi costeggiare una spiaggia e finire attraverso montagne) ha tre varianti, una per ogni livello di difficoltà.

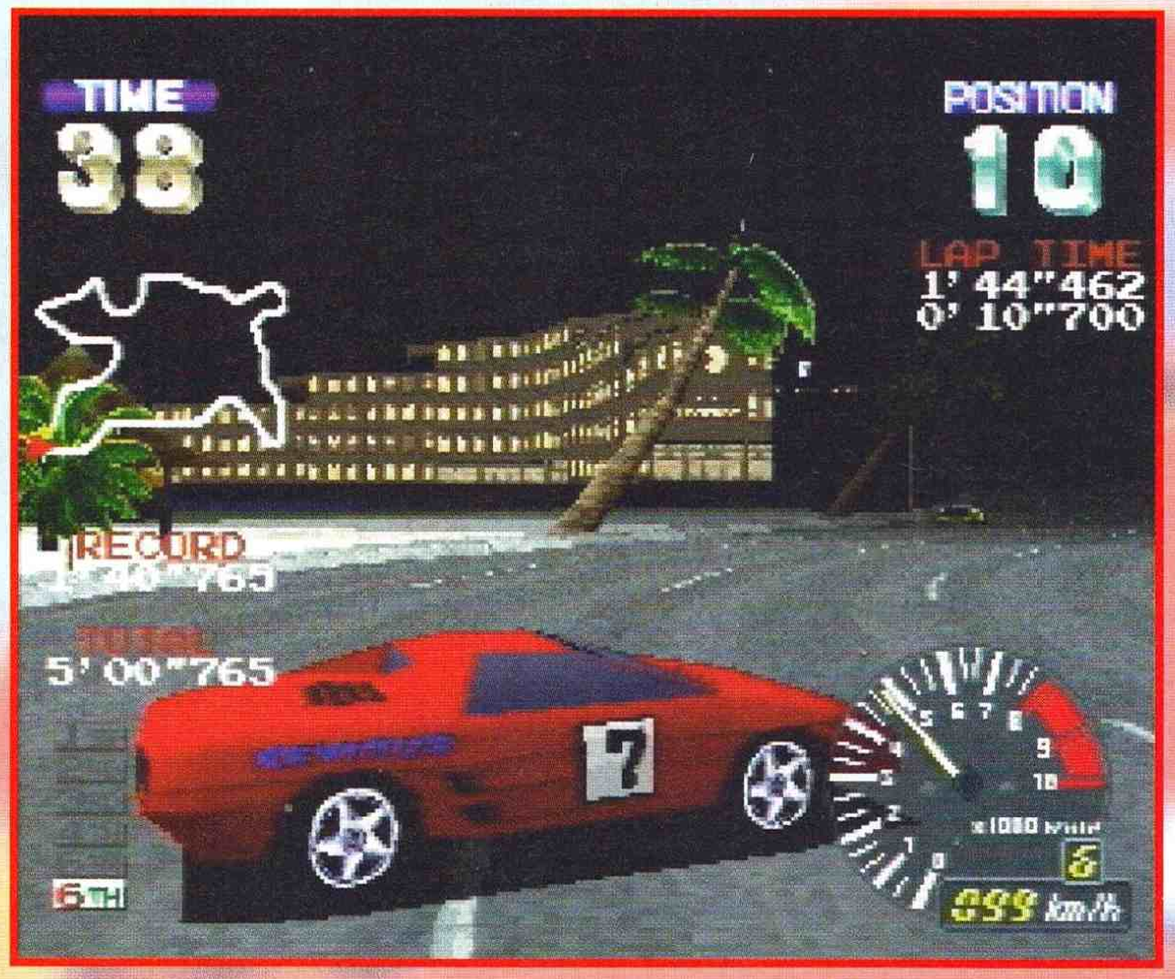
Al menu principale la modalità di scelta del mezzo con il quale correre in gara è leggermente cambiata e forse un po' più comoda: una volta scelta la pista da percorrere passerete subito alla selezione del bolide (prima si doveva saltare da un menu a una altro,

ora tutto avviene in una volta sola) che, come per la versione precedente, mette a vostra disposizione solo un numero limitato di auto. Per ottenerle tutte e dodici non dovrete far altro che completare senza errori un'altra versione scema - ma divertente - di Galaga, questa volta a tempo di tango.
A questo punto non dovrete far altro che attendere il conteggio finale per partire (con una saltellante telecamera che inquadra davanti e dietro l'auto che avete scelto - non sapevano come utilizzare qualche transistor che avanzava del processore...).
Ma da giocare e da vedere com'è? Beh, a mio parere il gioco si è incattivito non poco, sia per

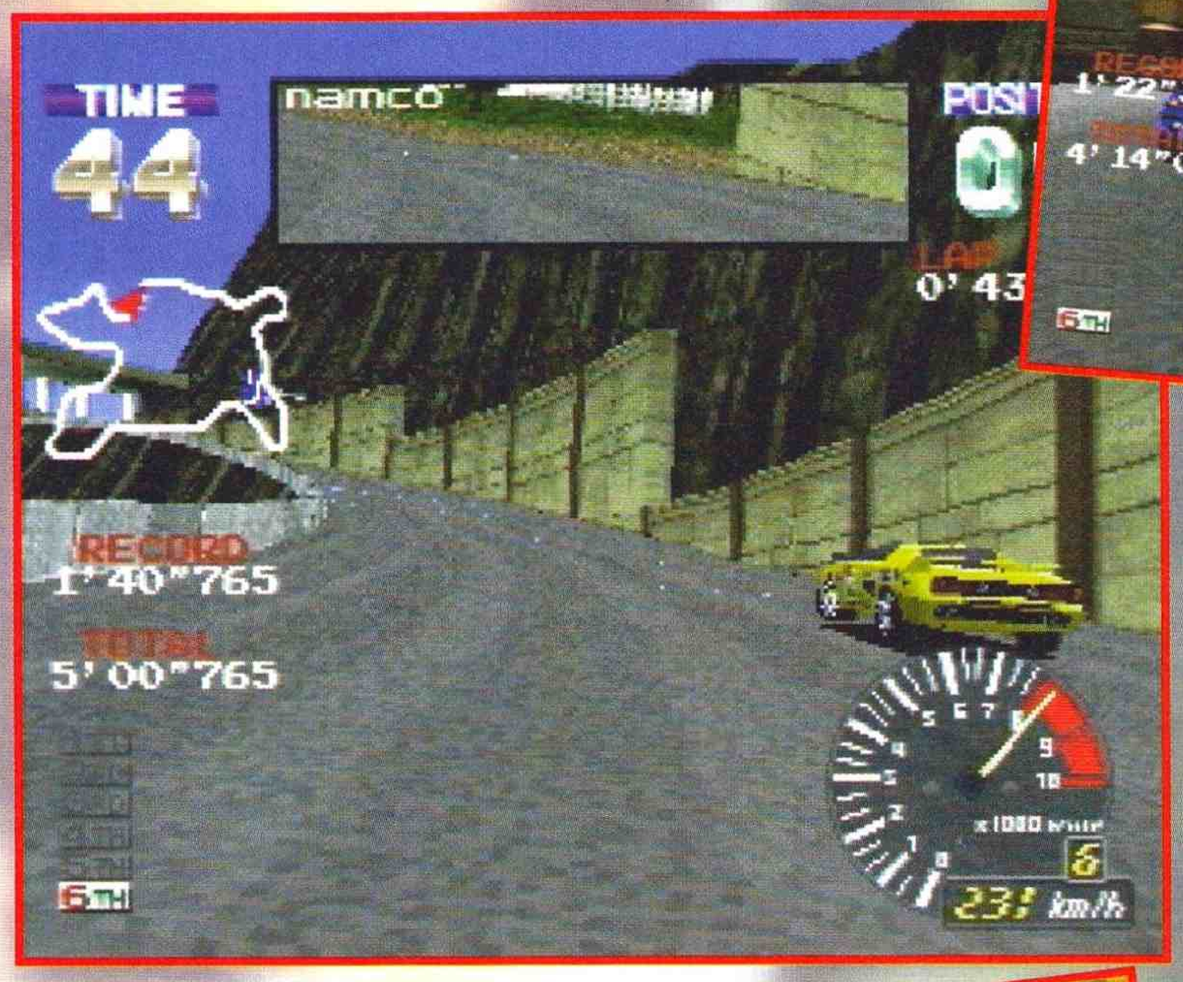
che per il livello degli avversari: se ce ne fosse uno in possesso di una Fiat 500 vi darebbe filo da torcere anche lui. Per questo motivo è stato aggiunto un particolare importante alla nostra visuale, ovvero lo specchietto retrovisore: devo dire che inizialmente tale accessorio mi pareva solo un fastidioso ingombro, mentre poi mi sono accorto che tale oggetto riflettente non compromette la visuale della pista e ho cominciato ha beneficiarne. È con lo specchietto retrovisore (disponibile solo nella visuale interna) che si riesce a non far passare gli avversari (nel primo R.R. si doveva andare a caso).

Quando si riesce a giungere primi in tutte e tre le varianti disponibili, termina il gioco e inizia la vera competizione! Infatti, come per il suo predecessore, una volta terminate le tre piste iniziali si passa a quelle extra (altre tre), che poi sono le prime, ma al contrario. Una precisazione importante: i Time Trial sono spariti dalla competizione principale, ma potete affrontarli quando vorrete, selezionando l'opzione dedicata a questo tipo di corsa dal menu.

Le tre piste extra sono qualcosa di mostruoso, non tanto perché sono al contrario (in fondo basta ripeterle per una decina di volte per impararle a memoria), ma per il fatto che ora tutte le auto sono davvero da corsa. La velocità massima raggiungibile (anche tale parametro diventa un'opzione da scegliere nelle piste extra - vi verrà chiesto di selezionare il tipo X o Y di una stessa auto per aumentarne la velocità) arriva ora a più di 250 Km/h nella pista extra per novizi: tenete presente che la famigerata macchina nera (la Black Devil) di Ridge Racer tirava al massimo fino a 280 Km/h, "solo" 30 chilometri all'ora in più! Inutile dire che sono arrivato quasi sempre undicesimo. Assurdo.
A proposito di macchine nere, cosa ci riserverà il destino questa volta? Nessuno lo sa, in quanto



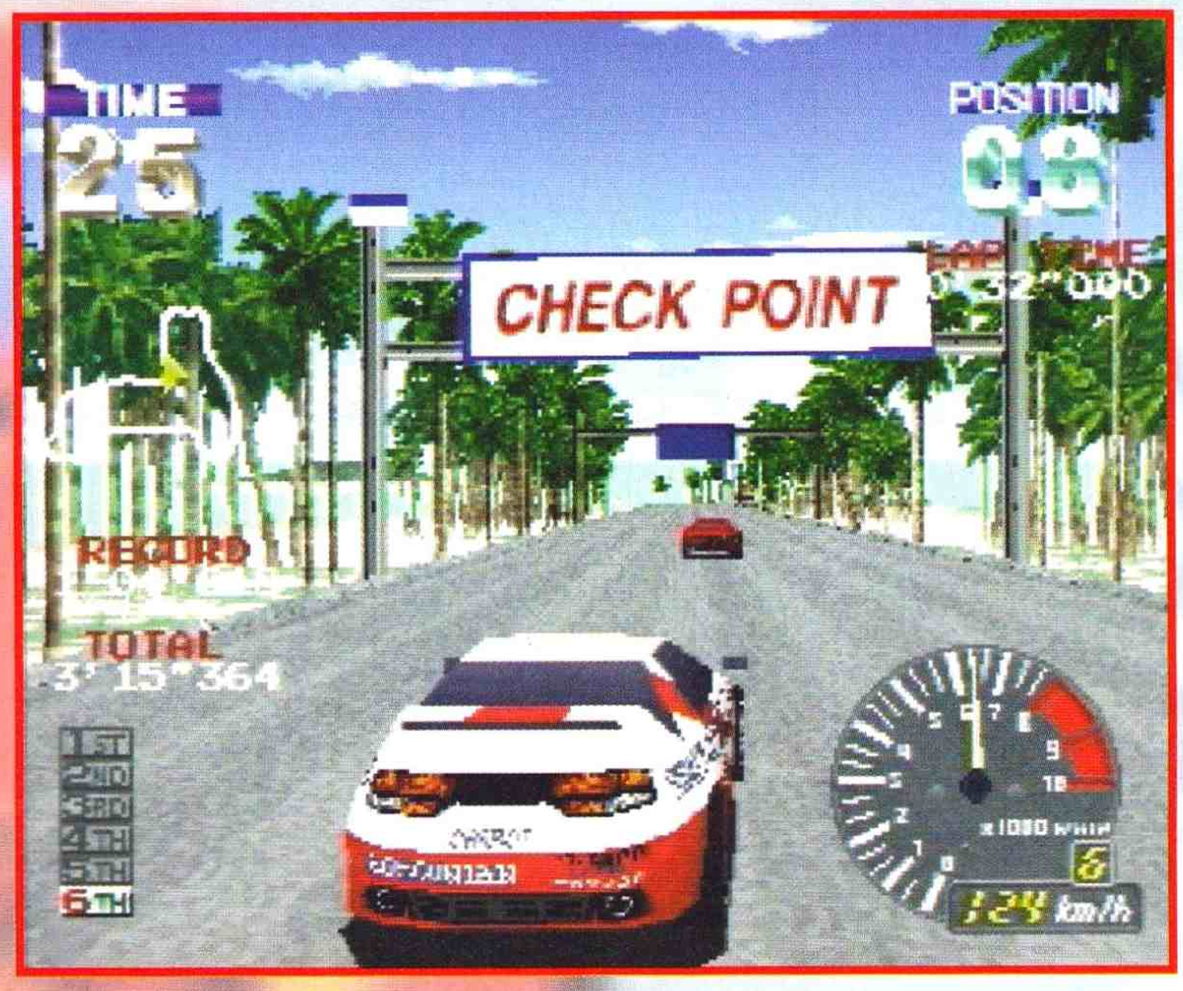
non siamo riusciti a finire il gioco (meno male...), ma si sussurra che, nelle notti fredde, il rombo di un motore echeggi fra le cime delle montagne, là dove la potenza dei motori è veramente importante, ma nessuno dei partecipanti sembra ne sappia qualcosa... Non vi resta che scoprirlo.



E concludiamo con l'aspetto visivo e sonoro del gioco. Niente da dire: alla Namco hanno cambiato poco o niente della grafica. Certo la pista è diversa e sicuramente anche bella da vedere, ma l'engine è lo stesso. Solo una miglioria è stata apportata e riguarda il clipping della pista (avete presente l'apparizione dal nulla della pista o dei palazzi? Ecco, quello è il clipping, detto un po' alla carlona, ma pur sempre clipping): non si vede più e questo è sicuramente un fatto positivo. Il trucco però c'è ed è dovuto alla conformazione della pista stessa con curve e saliscendi che nascondono le eventuali pecche relative ad apparizioni e sparizioni. Ma dato che occhio non vede, cuore non duole... a noi va benissimo così.

Il sonoro invece mantiene gli stessi ritmi techno e hardcore già sentiti in precedenza anche se le musiche sono diverse (seee, i titoli forse...). Mi è parso anche di sentire la stessa identica musica di Mortal Kombat... sarà un caso?

Che altro dire. Il gioco in sé è come il titolo precedente, ma un po' più difficile e veloce. La pista e le sue varianti mi sembrano un po' più carine. Credo che, anche se non troppo diverso dal precedente (a noi è piaciuto), potrebbe divenire un must per tutti i possessori della console della Sony appassionati di corse automobilistiche.



Hype

| PLAYSTATION | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- stesso stile, bello, ma sempre uguale<br>+ clipping praticamente inesistente | 90 |
| SONORO<br>+ musiche da sballo...<br>- ...troppo | 90 |
| GIOCABILITÀ<br>+ pista bellissima<br>+ avversari davvero notevoli | 92 |
| LONGEVITÀ<br>+ piste non facili da superare | 90 |
| NAMCO | 90 |

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Grafica: Paolo Olivotti - Finale Ligure - 019.693464

# VIRTUAL GAMES

Via Sagittario, 3
17024 Finale L. (SV)
di Borgo Diego

## SONY PLAYSTATION
### ITALIANA
### £. 749.000

| | |
|---|---|
| Actua Soccer | 119.000 |
| Assault Rigss | 125.000 |
| Extreme Sport | 115.000 |
| Goal Storm | 115.000 |
| Loaded | 120.000 |
| Mortal Kombat 3 | 135.000 |
| Novastorm | 115.000 |
| Star Blade Alpha | 115.000 |
| Tekken | 135.000 |
| Twisted Metal | 119.000 |
| Krazy Ivan | 125.000 |
| War Wawk | 125.000 |

**e molti altri titoli disponibili**

## Mega Drive 2
+ gioco a
£. 249.000

**Disponibili tutte le ultime novità**

**300 cartucce a £. 29.000 e a£. 39.000 !!**

## Super Nintendo+
Mario All Stars
£. 269.000 !!

| | |
|---|---|
| Mortal Kombat 3 | 129.000 |
| Int. S.S. Soccer 2 | 139.000 |
| Killer Instinct | 149.000 |
| Yoshy Hisland | 139.000 |
| Earth Worm Jim 2 | 129.000 |
| Doom | 119.000 |
| Chrono Trigger | 129.000 |
| Fifa Soccer 96 | 119.000 |

**+ decine di altri titoli a partire da £. 39.000 !!**

## 3DO
+ Converter
+ 5 giochi
£. 899.000 !!

**Disponibile espansione a 64 bit M2 e tutte le ultime novità**

**BUONE FESTE !**

## SEGA SATURN
+gioco
a £. 899.000

| | |
|---|---|
| F1 Live Formation | 139.000 |
| Feda | 135.000 |
| Hang on GP | 139.000 |
| King of Boxing | 129.000 |
| Rayman | 149.000 |
| Sega Rally | 149.000 |
| Virt. Fighter 2 | 139.000 |
| Virt. Op. Tennis | 139.000 |
| Virt. Racing | 139.000 |
| X Man | 139.000 |

**e molti altri titoli disponibili**

**Per ordinare:**
**Tel. 019 / 695291**
**Fax. 019 / 690120**

Costo della spedizione:
Ordinario £. 8.000
Urgente £. 15.000
Corriere £. 20.000

**PLAY STATION ITA £. 749.000 • JOI PAD £. 79.000 • FIGHTING STICK TELEFONA - MEMORY CARD £. 55.000 •** 3D LEMMINGS £. 99.000 • AIR COMBAT £. 99.000 • ASSAULT RIGS £. 99.000 • CIBERSLED £. 99.000 • **DECSTRUCTION DERBY £. 109.000** • DISCWORLD £. 99.000 • EXTREME SPORT £. 99.000 • JUMPING FLASH £. 99.000 • KILEAK THE BLOOD £. 99.000 • KRAZY IVAN £. 99.000 • **MORTAL KOMBAT 3 £. 119.000 •** NBA JAM T.E. TELEFONA • NOVA STORM £. 99.000 • PARODIUS TELEFONA • PHILOSOMA £. 99.000 • PGA TOUR GOLF TELEFONA • PSYCHIC DETECTIVE TELEFONA • RAYMAN TELEFONA • RAPID RELOAD £. 99.000 • RIDGE RACER £. 109.000 • SHELL SHOOCK TELEFONA • STARBLADE ALPHA £. 99.000 - STREET FIGHTER THE MOVIE TELEFONA • **TEKKEN £. 119.000 -** TWISTED METAL £. 99.000 - TONSHINDEN £. 99.000 - WAR HAWK £. 99.000 • WIPE OUT £. 109.000

**PLAY STATION JAPAN £. 779.000 • ACTION REPLAY TELEFONA - CAVO LINK TELEFONA • FIGHTER STICK TELEFONA • JOI PAD £. 89.000 • MEMORY CARD £. 89.000 • VIRTUA STICK TELEFONA •** ACE KOMBAT £. 169.000 • ARC THE LAD £. 149.000 • BOXER ROAD £. 169.000 • DRAGON BALL Z £. 169.000 • EXECTOR £. 159.000 • GROUND STROKE £. 169.000 • GUNDAM £. 179.000 • GUNNERS HEAVEN £. 169.000 • JAPAN LEAGUE SOCCER PRIME GOAL £. 169.000 • JUMPING FLASH £. 149.000 • KINGS FIELD 2 £. 179.000 • KING OF BOWLING £. 169.000 • METAL JACKET £. 169.000 • NIGHT STRIKER £. 169.000 • PHILOSOMA £. 169.000 • RAYMAN £. 169.000 • STREET FIGHTER R.B.O.F. £. 159.000 • TEKKEN £. 169.000 • TWIN BEE DELUXE £. 169.000 • VIRTUA TENNIS £. 169.000 • THUNDER STORM £. 179.000 • ZEITGEST £. 169.000 • ZEO DIVIDE £. 169.000 • WINNING ELEVEN £. 159.000 • ACTIVA SOCCER £. 139.000 • X COM £. 115.000 • PHILOSOMA £. 115.000 • ALONE IN THE DARK £. 115.000 • GOAL STORM £. 129.000 • LOADED £. 135.000 • ALIEN TRYLOGI £. 139.000 • FIFA 96 £. 139.000 • SPOT GOES TO HOLLYWOOD £. 139.000 • TOTAL ECLIPSE TURBO £. 115.000 • STRIKER 96 £. 129.000

**È DISPONIBILE LA VERSIONE PLAY STATION + GAMES E ACCESSORI USA AD UN PREZZO INCREDIBILE!!!**

**È DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI**

**Per i tuoi ordini telefona**

# MORGANA

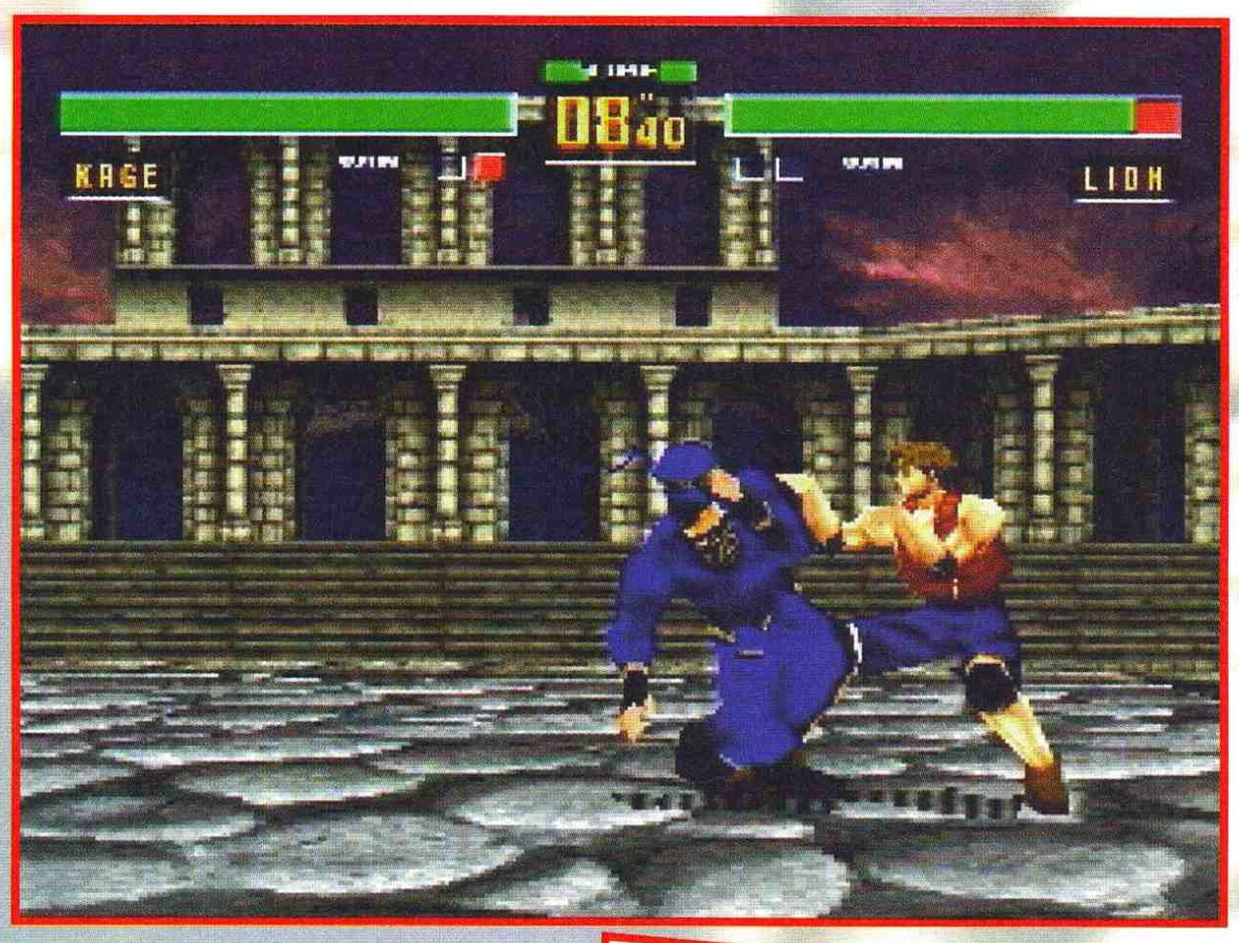
**VIA DALMAZIA, 424**

**Tel. (0573) 903277**
**Fax (0573) 903955**

97

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 3 |

**Le arti marziali sono meditazione e spiritualità, non violenza. Non è mica colpa mia se io mi concentro solo quando spacco la faccia alla gente...**



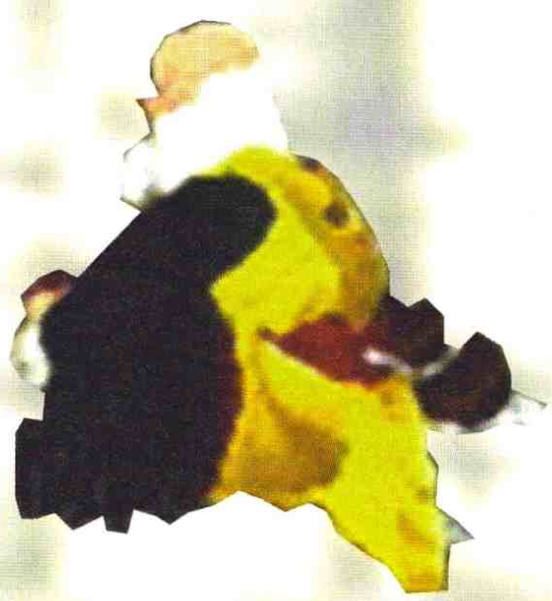

Se questo non è il primo numero di CM che comprate e, in ogni caso, possedete una minima conoscenza di console, allora il nome Virtua Fighter non vi potrà essere assolutamente nuovo. Se invece non lo conoscete, non disperate: rimedieremo presto.
Prima di cominciare, vorremmo fare luce su un punto oscuro, del quale pochissimi individui sono a conoscenza: la vera storia dietro a Virtua Fighter (1 e 2); perché un branco di picchiatori se le sta dando di santa ragione? I più immaginano che qualche ricco perverso li abbia radunati per il solo gusto di vederli sputare sangue, mettendo in palio qualche stratosferico premio; Secondo altri, invece, si tratta di una competizione per il titolo mondiale di "botte miste senza frontiere". Ma la realtà è ben diversa e, sicuramente, molto più agghiacciante.
Per dirla tutta, ognuno dei personaggi del gioco possiede una propria storia personale che lo ha portato oggi sul "ring". Innanzitutto Akira è l'unico a non avere una motivazione particolare: lui viene semplicemente attratto da questo genere di cose, sembra quasi che il suo ruolo nella vita sia solo quello di menare e farsi menare. All'età di 3 anni ha cominciato ad attraversare le porte senza prima aprirle, con risultati devastanti, e ancora oggi non ha perso l'abitudine (è conosciuto dai falegnami giapponesi come un grande benefattore). Gli

# VIRTUA FIGHTER 2

amici lo chiamano locomotiva, non si sa se per questa sua attitudine o per il quoziente intellettivo. Lau e Pai, invece, dividono un background comune: lui un padre all'antica, severo e intransigente, lei una giovane ragazza spensierata e desiderosa di divertirsi. La notte precedente al combattimento, però, Pai ha esagerato, ed è rimasta in discoteca fino alle 6 di mattina: ora i due stanno cercando di risolvere civilmente la questione, secondo l'onorevole tradizione cinese, massaggiandosi vicendevolmente le gengive a calci.
La storia di Wolf, forse la più triste, nasce da una malattia che il giovane lottatore ha contratto ancora bambino: giocando con un simpatico cagnone, durante una notte di luna piena, è stato morsicato dall'animale. La ferita, in realtà, non ha portato gravi conseguenze, ma a un mese di distanza il piccolo Wolf ha sentito l'urgenza di salire sul tetto e ululare. Sono passati quasi vent'anni da quel peculiare incidente, e Wolf non è ancora stato in grado di trovare un rimedio alla propria

malattia. Recentemente gli è stato suggerito di recarsi in Cina, per affidarsi all'antica saggezza di questa grande popolo, ma appena sbarcato è stato presi a calci e pugni dal buon Akira, che come al solito non capisce niente e

picchia tutto quello che si muove. Wolf, da quel momento, sta ancora cercando di spiegare il motivo della propria visita, ma visto che non parla cinese nessuno lo capisce, e tutti lo picchiano. Kage, Sarah e Jacky condividono una storia comune, piuttosto confusa. Sarah viveva tranquillamente con la propria sorellina, Tian, in un piccolo villaggio di pescatori. Un giorno, però, Tian è misteriosamente scomparsa, senza lasciare alcuna traccia. Sarah si è subito data da fare, e ha scoperto che dietro alla sparizione della sorella si nascondeva il perfido Jeffry... o almeno così crede lei. Decisa a tutto per salvare la sorella, Sarah ha contattato un pericoloso ninja, Kage, per trovare Jeffry e fargli confessare dove ha nascosto Tian. In realtà



Jeffry non c'entra niente con tutta questa storia, e Tian è scappata di casa per fare il ninja, divenendo... Kage. Sarah ignora tutto questo, e attualmente sta picchiando sia Jeffry che Kage, dimostratosi incapace di portare a termine il proprio compito. Kage-Tien è felice di potere finalmente spaccare la faccia alla saputella e rompiscatole sorella maggiore, mentre Jeffry non capisce cosa sta succedendo ma ha deciso di menare le mani anche lui. Jacky, appena uscito da una discoteca, ha sentito che c'era qualcuno che si menava e si è tuffato nella mischia.

In VF 2, oltre ai succitati combattenti, sono comparsi due muovi personaggi: Shun e Lion. Il primo, semplicemente, è ubriaco fradicio, con una gran voglia di menare le mani. Lion, invece, è reduce da un esperimento del dottor Cheng-Franken-Ling-Stain, che ne ha sostituito il cervello con

quello di una mantide. Ora, mentre un intelligentissimo insetto sta disperatamente tentando di iscriversi alla facoltà di Fisica Nucleare, Lion si muove come un artritico terminale e assalta tutto quello che si muove, nel tentativo di procurarsi un po' di cibo o un compagno (o entrambi).
Infine troviamo Dural, il cattivissimo androide che possiede le abilità di combattimento di tutti gli altri lottatori (non illudetevi: non è possibile utilizzarlo)(non credetegli, lo dice apposta...NdAlex) e che combatte sott'acqua. Ma qual è il suo oscuro segreto? Dural, in realtà, è l'unico esemplare di Terminator 2000, inviato nel passato per rimediare là dove i primi due Terminator avevano fallito. Il nostro simpaticone ha ster-

**TMB** CAPOLAVORO! Non esiste, questo Virtua Fighter 2 è il gioco più bello fra tutti quelli usciti fino ad oggi su Saturn. Nessun altro titolo è mai riuscito a sfruttare così bene questa console, ma del resto se non li fa la Sega i giochi belli, chi li deve fare? Qui siamo di fronte a qualcosa che farà piangere lacrime amare anche ai possessori di PlayStation. La grafica è assolutamente strepitosa, tutta in alta risoluzione (come quella del coin-op!), con un utilizzo delle texture assolutamente strepitoso. Non parliamo poi della velocità di gioco e della fluidità dei movimenti, veramente mostruosa, fuori da ogni parametro, imparagonabile! Sono contento che le mie previsioni si siano avverate, un anno fa infatti criticai VF definendolo un gioco scritto in fretta e furia che non rendeva affatto giustizia alle potenziali della macchina... come volevasi dimostrare, VF2 è anni luce avanti, non sembra davvero possibile che si tratti della stessa console, invece è proprio vero. Sono commosso, passatemi un kleenex.




minato tutte le famiglie Connors del mondo, si è fatto un gilet con quello che restava di Sarah e figlioletto, e ora sta cercando di tornare a casa. Purtroppo non ricorda bene dove ha lasciato la macchina del tempo (si ri-




corda solo che era sott'acqua) e adesso la sta disperatamente cercando. Capitato in quel della Cina, è stato subito avvistato dagli altri combattenti che, senza esitare, si sono tuffati per riempirlo di botte.
Okay, adesso che abbiamo svelato il grande segreto di VF, passiamo a vedere quali sono le novità di questa seconda puntata di me-

**MA** Il Saturn non è mai stato utilizzato tanto come in questo mese, per lo meno fin da quando non me lo ero portato a casa per far giocare a Virtua Fighter gli amici di mio fratello. Virtua Fighter 2 ha letteralmente calamitato l'attenzione di tutti quanti grazie alla sua grafica assolutamente spaventosa (animazioni fluidissime, alta risoluzione, texture mapping dappertutto) e alla sua giocabilità totale. A prima vista si presenta come una copia fedelissima del coin-op, ma ai più attenti non può sfuggire l'assenza dei fondali poligonali e la presenza di una quantità spropositata di opzioni. Potrei andare avanti a suon di aggettivi per il resto della rivista, sappiate comunque una sola cosa: Virtua Fighter 2 è il titolo da comprare se avete il Saturn, punto e basta.

ga-mazzate. Il successo del primo VF era stato decretato dalla spettacolarità grafica e dalla giocabilità; cosa è cambiato? Innanzitutto lo stile grafico poligonale è rimasto invariato, ma solo concettualmente; la grafica, infatti, è ora ad alta definizione, con un notevole miglioramento di sprite e fondali. Tutto questo, naturalmente, a discapito della giocabilità, penserete voi... e invece no, affatto. Anzi, la giocabilità è aumentata, e non poco. Innanzitutto il gioco è molto più veloce e fluido, e anche il numero di mosse a disposizione per ogni personaggio è aumentato alla grande (chissà, potrebbe anche esserci un bello speciale sull'argomento uno di questi giorni...).
Purtroppo tutto questo porterà a un inevitabile prolungamento dei caricamenti... penserete sempre voi, inguaribili malfidenti. E invece no, neppure questo.
Come nel primo VF, anche qui è naturalmente possibile decidere

di giocare da soli, contro tutta la sfilza di combattenti, oppure picchiando un amico. Nel primo caso gli avversari vengono proposti in sequenza, uno dopo l'altro, ed è necessario battere ogni combattente per passare al successivo. Si può continuare all'infinito, ma non quando si affronta Dural: in questo caso si ha una sola possibilità per dimostrare la propria bravura. Tra le altre cose, battendo Dural (lo scontro avviene sott'acqua, ed è veramente spettacolare) si ottiene l'accesso a un nuovo quadro di opzioni, che permettono di decidere, tra le altre cose, la grandezza del ring (da 4 a 42 metri!!!), il volume della musica (estremamente utile quando ci si sfida ad libitum come MA e il sottoscritto...NdAlex), lo stage in cui picchiarsi e la possibilità di combattere sempre sott'acqua.

Oltre ai due modi standard di gioco, è possibile anche dedicarsi alle batoste in Expert Mode, al Ranking Mode, senza possibilità di continuare quando si perde un incontro, e al Battle Mode, dove viene scelta un'intera squadra che, un elemento alla volta, deve combattere contro la squadra avversaria. Per i veramente malati, infine, esiste anche la versione Watch, dove non si deve fare altro che guardare mentre i personaggi se le danno di santa ragione (procuratevi pop-corn e bibite, mi raccomando).

Cosa si può dire di un gioco come Virtua Fighter 2? Che è semplicemente fantastico, soprattutto considerando che il Saturn è ancora agli inizi, che migliora notevolmente un gioco che già tutti noi consideravamo eccezionale, che unisce altri elementi alle già grandi spettacolarità e giocabilità. Inutile dire che, se avete un Saturn e non avete ancora preso VF, l'occasione è assolutamente imperdibile. Se invece avete già il primo capitolo, beh... io comprerei lo stesso anche VF 2.
Speriamo che questo sia soltanto l'inizio, e che Saturn (e Playstation) continuino a stupirci in questo modo.

Andrea Fattori

**ALEX** Aha, il gioco totale! Mi sono trovato perfettamente a mio agio nei panni di Shun e Lion, potendo così finalmente mettere in pratica quello che imparo rispettivamente nei pub cittadini e in palestra di Kung Fu.
Tutto in questa versione è migliorato rispetto alla precedente: la giocabilità, con tanto di mosse segrete, spettacolari e difficili a farsi; la longevità, con una difficoltà ben calibrata; i personaggi, con le due new entry; il sonoro, con la possibilità di escluderlo (scherzo...); le mazzate, con MA e io che continuiamo a giocare fino a quando lui non perde l'ennesimo treno... Imperdibile.

**SATURN**

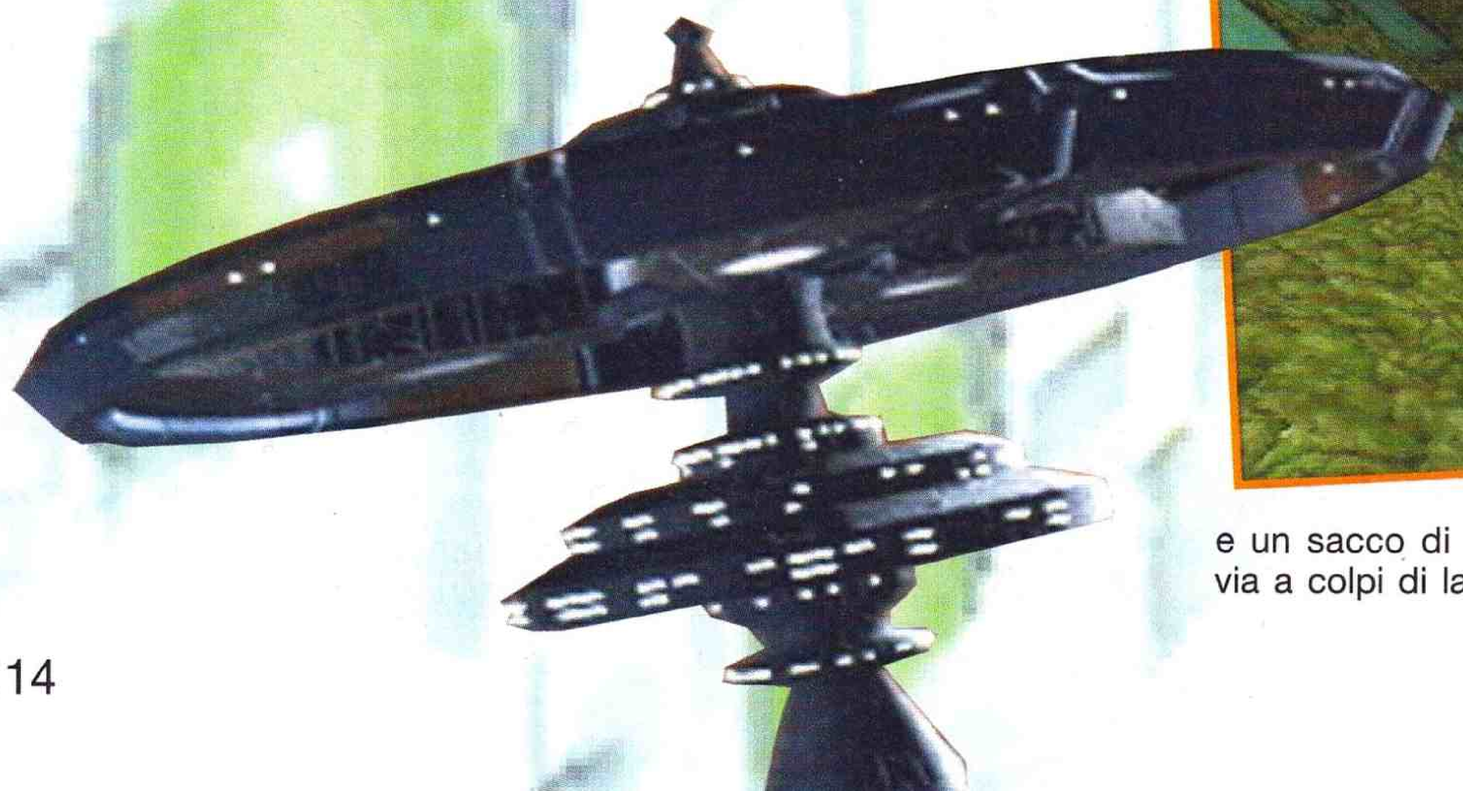
| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ spettacolare<br>+ grande fluidità | 97 |
| SONORO<br>+ grandissimi effetti<br>+ buon sonoro | 95 |
| GIOCABILITÀ<br>+ velocissimo<br>+ moltissime mosse | 98 |
| LONGEVITÀ<br>+ buona varietà di gioco<br>+ moltissime opzioni | 96 |
| SEGA | 97 |

| | |
|---|---|
| GIOCATORI: | 1 |
| LIVELLI: | 20 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: | 1 |

# TOTAL ECLIPSE TURBO

**"Va bene che la stazione orbitante è stata attaccata dagli alieni... Passi che qualcuno ad aiutare 'sti poveracci ci deve pur andare... Ma è mai possibile che queste cose succedano sempre, regolarmente, immancabilmente a due giorni dalla mia licenza-premio?..."**

Total Eclipse è un gioco strano. Non riesco proprio a farmi venire in mente un termine più preciso, per definire questo titolozzo che, meraviglia delle meraviglie, mi è toccato incontrare nuovamente dopo la versione per 3DO... Forse perché ci sono diversi motivi che me lo fanno vedere sotto una luce "particolare": in primis, non appena gli ho dato un'occhiata ho avuto una certa sensazione di deja-vu a causa di un residuato bellico molto simile, sul quale avevo messo le mani circa una decina di anni fa (forse anche qualcosa di più)... Si trattava di Buck Rogers, dove a quei tempi passavo buona parte del mio tempo una volta entrato nella sala giochi riminese che lo ospitava; la cosa più affascinante era non tanto il gioco in sé ma il cabinato sul quale era installato, uno dei primi guscioloni ovoidali a forma di astronave con tanto di cloche e pedaliera, che mi esaltava non poco... Si trattava ovviamente di uno shoot 'em up, con prospettiva in prima persona o quasi (la visuale era da dietro al caccia) e un sacco di roba da spazzare via a colpi di laser, proprio come in questo caso. Certo, bisogna fare le debite distinzioni tra l'uno e l'altro (se allora foste andati a parlare di grafica vettoriale con gli "addetti ai lavori" probabilmente vi avrebbero dato dei pazzi visionari), ma la semplicità disarmante di questo sparatutto targato Crystal Dynamics non può che richiamare alla mente produzioni simili, e proprio qui sta il punto: non so quanti di voi abbiano visto il mitico Mr. Do! convertito per Super Nes, un giochillo del secolo scorso senz'altro carino, ma che sarebbe comodamente stato anche su un Nintendo a otto bit (sempre sia lodato)... Ecco, il ragionamento è più o meno lo stesso: Total Eclipse Turbo con la sua unica visuale, gli scenari texturati



alla meno peggio, gli spartani boss di fine stage dimostra incontrovertibilmente (so' colto, eh?) che anche in questo caso le potenzialità di una macchina a 32 bit come il Playstation possano essere "lasciate da parte" (personalmente le ho apprezzate solo nei full motion dei quali è infarcito il gioco... Qualcosa dovevano pur mettercelo, no?), nonostante il risultato finale non sia poi così malvagio. Nella sostanza, si tratta di disintegrare tutto quanto vi capita a tiro nel corso di una ventina di livelli per giungere allo scontro finale con Drak-Sai, una

sorta di proboscidato alieno che (come spiega il filmato iniziale) evidentemente non aveva nulla di meglio da fare se non attaccare una stazione orbitante; a sistemare le cose viene chiamato, tra le decine di piloti della guardia stellare, proprio l'unico che poi è andato a raccontare queste sue avventure alla software house che ha prodotto il gioco, e voi dovrete guidare la sua navetta attraverso paesaggi vari, lunghissimi tunnel, mari di lava fumante e così via, completando uno stage dopo l'altro. Ogni quattro schemi (cioè alla fine di un "mondo") incontrerete il solito mostracchione finale, che una volta sconfitto vi darà accesso alla password e al relativo seguito della missione. Al solito non mancano i vari bonus sparsi qua e là, tra i quali la ricarica per gli scudi, le bombe, diversi tipi di sparo con potenziatori annessi e la vita, anche se prenderli al volo non risulta poi così semplice: nonostante siano giganteschi infatti, la prospettiva di gioco non permette di valutare molto bene le distanze, e questo avviene anche per le pareti di roccia laterali o i tunnel (veri percorsi di sopravvivenza, uscirne indenni è quasi un miracolo) nei quali è consigliabile moderare la velocità a regimi perlomeno medi, se non si vuole finire male... L'estensione delle "alucce" del mezzo di certo non facilita il passaggio fra stretti pertugi e pareti in movimento, senza contare i vicoli ciechi (dai quali è impossibile fare retromarcia), vere trappole per i principianti. Il sistema di controllo non è immediatissimo, ma è possibile scegliere fra quattro configurazioni del pad differenti, a seconda dei propri gusti. Dal lato grafico

mi sembra di aver già espresso la mia opinione (qualche finezza in più non avrebbe guastato), che è più o meno la stessa sul sonoro: senz'altro le musiche fanno la loro parte (si allineano perfettamente alla realizzazione tecnica del tutto), mentre gli effetti non mi sono piaciuti per niente, sembrano arretrati perfino rispetto a tutto il resto; in quanto a longevità... Beh, cosa dire? Lasciamo stare che in ogni caso venti livelli sono pochini, risultano brevi e con l'aiuto delle password la situazione di certo non migliora... Il vero problema rimane sempre quello: quanto senso ha veder girare un titolo del genere su PS-X, con uscite del calibro di Krazy Ivan (recensito su questo stesso numero, se non sbaglio)? D'accordo che poi c'è anche chi preferisce un gioco semplice, senza troppi fronzoli ma mediamente godibile in luogo dei cosiddetti "capolavori" (ammassi di poligoni con tutti gli effetti possibili, ma giocabilità sottozero), ma secondo me fra i due estremi un punto di mezzo lo si può sempre trovare, e alcune fra le ultime uscite per Playstation lo hanno senz'altro dimostrato... E' proprio questa la sfortuna per Total Eclipse Turbo, che si propone come un'improbabile alternativa a tutto il ben di Dio che ultimamente si vede in giro, uscendosene malaccio dal forzato confronto.

Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

**TMB** L'aggiunta del "Turbo" mi trova un po' scettico, quindi immaginatevi il resto del gioco Questo titolo è stato realizzato, a mio avviso, tenendo in mente alcune delle limitazioni del 3DO, per cui calza male a un Playstation, ben più potente e versatile; inoltre i miglioramenti apportati sono esclusivamente estetici. Una conversione riuscita di un titolo che, per quanto mediamente apprezzabile su un 3DO, risulta poco convincente su Playstation.

**PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ filmati apprezzabili<br>- tutto troppo scarno | 79 |
| SONORO<br>+ le musiche si adattano...<br>- ... Gli effetti neanche quello | 80 |
| GIOCABILITÀ<br>+ più facile di così...<br>- collisioni all'ordine del giorno | 85 |
| LONGEVITÀ<br>+ se proprio vi piacciono i classici...<br>- ... Fatevelo prestare | 75 |
| CRYSTAL DYNAMICS | 79 |

# edimedia

| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DO + FIFA SOCCER | L. 599.000 | SATURN PAL + GIOCO | L. 990.000 |
| GAME BOY COLORATO | L. 90.000 | PLAYSTATION USA | L. 740.000 |
| PLAYSTATION PAL | L. 699.000 | SUPERNINTENDO + GIOCO | L. 229.000 |
| GAME BOY + TETRIS | L. 124.000 | MEGA DRIVE | L. 199.000 |

## GIOCHI PSX

| | | | |
|---|---|---|---|
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 129.000 | DISCWORLD | L. 110.000 |
| DEMOLITION DERBY | L. 129.000 | KRAZY IVAN | L. 110.000 |
| RIDGE RACER | L. 129.000 | RAPID RELOAD | L. 99.000 |
| TOSHINDEN | L. 120.000 | WAR HAWK | L. 109.000 |
| WIPE OUT | L. 119.000 | LOADED | L. 129.000 |
| AIR COMBAT | L. 119.000 | RAYMAN | L. 125.000 |
| TEKKEN | L. 139.000 | KILEAK THE BLOOD | L. 110.000 |

## SUPERNINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| KILLER INSTINCT | L. 145.000 | MORTAL KOMBAT 3 | L. 135.000 |
| CHRONO TRIGGER | L. 155.000 | TOTAL FOOTBALL | L. 129.000 |
| INT. SUPER SOCC. DE LUXE | L. 145.000 | FOREMAN FOR REAL | L. 124.000 |
| YOSHI ISLAND | L. 135.000 | DOOM | L. 149.000 |

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| FIFA '96 | L. 125.000 | BATMAN FOREVER | L. 110.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 114.000 | TOTAL FOOTBALL | L. 109.000 |

## VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC - CD ROM

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

TEL. 011/98.13.027

FAX 011/98.13.105

**SERVIZIO RIVENDITORI**

TEL. 0541/22.0.45

FAX 0541/23.0.76

INTERNET -E-mail:edimedia @ iper.net - //http: www.iper.net/ edimedia . it

## PUNTI VENDITA IN FRANCHISING

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PUNTO MAX | Via Sabotino, 8/A | BOLOGNA | tel. 051/614.96.20 |
| GAME START | Via G. Di Vittorio, 8 | BOLOGNA | tel. 051/46.23.20 |
| GAME START | Via Bertola, 6 | RIMINI | tel. 0541/22.0.45 |
| PACMAN | Via Paciaudi, 2/E | PARMA | tel. 0521/20.01.47 |
| GAME START | Via Giulia, 7 | TRIESTE | |
| JACKPOT | Via Nazzario Sauro 11/B | JESI (AN) | tel. 0731/21.29.55 |

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - SATURN - PLAYSTATION

# Db-Line

# SEI UN RIVENDITORE?

**PER OGNI NUOVO RIVENDITORE CHE EFFETTUERA' UN ORDINE IN REGALO 2 PRODOTTI**

*Inoltre...*

**SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI**
**OFFERTE SETTIMANALI**
**PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI**
**ASSISTENZA TECNICA & RIPARAZIONI**

**CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY**

# TELEFONACI IL 16 GENNAIO

**30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!**

**VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI PLAYSTATION**

**20.000 PRODOTTI VENDUTI - 250 RIVENDITORI SERVITI NEGLI ULTIMI DB-DAY!**

PARLI INTERNET? Allora per te c'è il servizio Db-email / Per informazioni info@dbline.it oggetto: Db-email

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044 - VOXonFAX 0332/767360
bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http: // www.skylink.it/dbline - http: // www.dbline.it

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - SATURN - PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1-2 |
| LIVELLI | - |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ' | ? |

**E' la fine: oltre ai bambini grassi, da oggi in poi dovremo guardarci anche dai bambini atomici! Non c'è più religione...**

e si esce un'ora prima! Battute acide a parte, ■ ■ ■ sono felice di comunicarvi come questa sia la mia prima recensione per Saturn! Come, non ve ne frega nulla? Evvabbè, volevo rendervi partecipi dell'euforia che mi pervade. Ok, non indugiamo oltre e cominciamo la recensione. Per fare ciò è necessario che dia assolutamente un'occhiata al manuale: allora, "acc, teufel, unglaublich, wunderbar, X-Men, Sapinnidi, Sarrigna, Franco, X-Men, Wolverine, Nasdrovie, Kürwa, Psylocke, X-Men".

No, decisamente non ci siamo... Me l'aveva detto la mamma di continuare a frequentare Scienze Politiche, ma purtroppo non le ho dato retta e adesso non so il giapponese e quindi il booklet di X-Men mi sembra solamente un agglomerato di simbolini strani, più che la descrizione di un gioco.
Peccato, perché avrei voluto, per una volta, fare una recensione canonica impostata con trama e descrizione del gioco, commento e pagella. Per l'ennesima volta sono però costretto a stravolgere i miei piani di battaglia e a dar fondo al mio innato senso letterario (notare la finesse, avete mai sentito parlare di senso letterario? No? Tranquilli, nemmeno io...)(e se non se ne sono accorti finora... NdAlex) e al mio spiccato talento per la narrativa, per cercare di cavare qualcosa di interessante e, soprattutto, capire perché quei lambascioni degli X-Men in questo gioco abbiano deciso di pestarsi a sangue tra di loro.
Chi siano gli X-Men, dovreste saperlo, in caso contrario siete penalizzati

# CHILDREN OF THE ATOM

# I PERSONAGGI

## WOLVERINE

Non ha certo bisogno di nessun tipo di presentazione, no? Il mutante più osannato, più adorato dell'universo Marvel del quale Alex pensa di essere la reincarnazione, adamantio a parte e peli inclusi (dopo Bruce Willis, ovviamente: pensate che ogni tanto viaggia talmente tanto che pensa anche che Demi Moore sia sua moglie...). Le sue mosse speciali fondamentali sono due: una specie di ajumbabalè alla Rayden e un Dragon Punch, con tanto di artigli sfoderati, alla Ryu/Ken (anche la sequenza di movimenti è uguale!). Quando si arrabbia, lo gnomo si scaglia sull'avversario cercando di farlo a fettine nella maniera più cruenta possibile: peccato che tutte le volta che abbia provato questa mossa, sia finito irrimediabilmente al tappeto dopo quattro secondi netti. Mah, rimane il fatto che è comunque divertente da usare!

## SENTINELLA

No, non è il vecchio gioco di Geoff Crammond: si tratta invece di un robottone (uno dei tanti) che da una quindicina di anni a questa parte è la nemesi degli X-Men. A causa delle sue dimensioni davvero spropositate, questo combattente è un vero ferro da stiro per quanto riguarda i movimenti e fa altrettanto male (come lo può fare un ferro da stiro! Avete mai sentito il dolore provocato da questo elettrodomestico quando viene scagliato a 100 km orari sulla faccia? Io non ancora, per fortuna, ma lo scoprirò presto, il tempo necessario affinché Alex scopra che gli ho rotto le forbici, ma per allora sarò in Alaska!). Vomita, letteralmente, fiumane di missili e raggi laser: terrificante.

## PSYLOCKE

La tizia era lì: ansiosa e rotondaaaa.... Una vera bal... (Alex, si può dire? No? E allora perché in televisione possono e noi no?). Vabbè, rifo... La tizia era lì: rotonda e "traviata" (qual colta citazione).
Psylocke, sorella del tanto muscoloso quanto poco intelligente Capitan Bretagna, si è attirata le ire di tutti quelli che hanno giocato a X-Men: Giancarlo, per l'occasione, ha sfoderato un campionario non indifferente di parolacce, una più bella dell'altra. La signorina in questione soffre di schizofrenia e molto spesso si moltiplica qua e la per lo schermo, dopodiché malmena il suo avversario con raffiche psichiche di ogni sorta. Non chiedetele se vuole uscire a cena. MAI.

## CICLOPE

Mi sono sempre chiesto come un demente del genere abbia potuto conquistare quella gnocca di Jean Grey (dai Alex, aggiungi la tua battutina, tanto lo so che la metti. Ed è pure scontata...)(no ciclopino bello, la battuta non la metto... NdAlex). Ci credo che poi Wolverine prende al volo tutte le occasioni per appioppargli un bel paio di corna! Mi chiedo, ma come diavolo si fa a stare insieme a un tizio che appena gli va un granello di sabbia nell'occhio, distrugge un grattacielo? Mah, misteri della vita (mutante). Comunque il nostro amico Ciclope si diverte a sparacchiare qua e là dei raggi al plasma. Tutto qui.

## TEMPESTA

La signorina Bernacca. La sua passione è richiamare a sé la potenza degli eventi meteorologici e sbatterli in faccia all'avversario. Uragani, vortici e nuvole alla Fantozzi sono all'ordine del giorno, quando si combatte contro di lei! Uno di quei personaggi con i quali è possibile ottenere delle combo micidiali semplicemente dimenando il joypad a destra e sinistra. Aleatoria.

## UOMO GHIACCIO

Il ghiacciolino è un vero sbruffone e tutto sommato abbastanza semplice sia da usare che da affrontare. Il suo colpo segreto è la palla di ghiaccio di Hokuto, una sfera dalle dimensioni abnormi che si schianta spesso e volentieri sulla capoccia di chiunque lo sfidi. Un Sub-Zero super pompato!

## COLOSSO

Lo scemo del villaggio! Date le sue origini bolsceviche, il buon Piotr Nikolajevic (o come diavolo si scriva: sono un po' a corto di russo, oltre che di giapponese!) è rimasto traumatizzato dalla pubblicità "kakkai Rassia!" ed è cresciuto abbastanza precocemente e corazzato, per proteggersi dagli ortaggi di cui è spesso bersaglio. Quando cammina per la strada tutti lo additano dicendo: "E' il figlio della contadina ucraina della pubblicità! Ammazziamolo a suon di pomodori!". La sua mossa preferita è la carica di spalla, ma a volte preferisce scaraventare qua e là il suo avversario per lo schermo, non fa differenza che sia uomo o donna...

## SPIRALE

Ah, ah... La cattivona di turno e portavoce di quel grassone di Mojo. Con un nome così poteva finire solamente all'interno di una campagna sulla contraccezione, ma alla fine ha optato per un'attività un pochino meno ortodossa: visitare diversi universi per farsi riempire di mazzate!
La sua specialità è quella di tirare una fitta schiera di coltelli empatici, a sprazzi accompagnati dai suoi pugni (che con le braccia che si ritrova sono davvero tanti!). Simpatica, fosse solo per il nome...

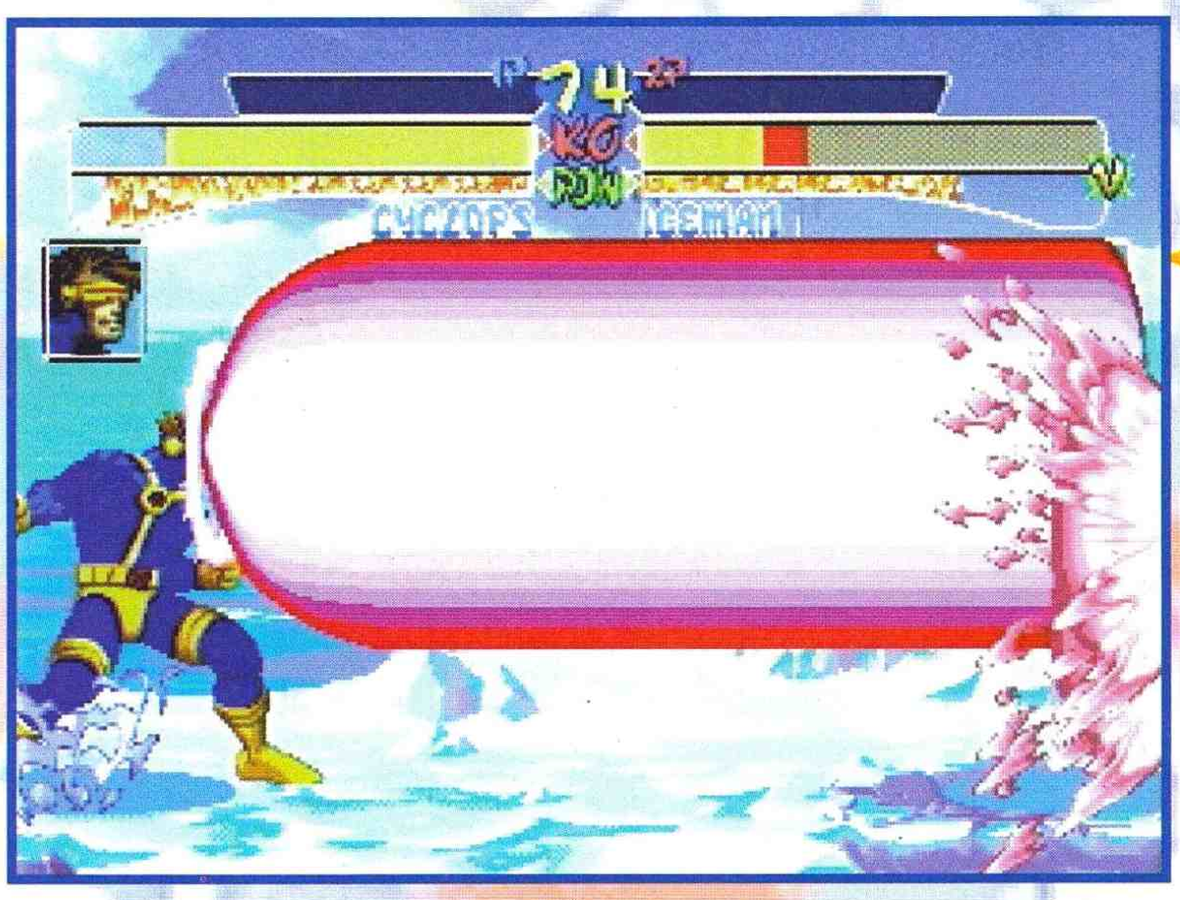
## OMEGA RED

E chi lo conosce? Devo ammetterlo, ho smesso di seguire gli X-Men diversi anni fa e questo puzzone proprio non lo conosco... Lacune culturali a parte, segnalo come questo tizio si diverta e frustare i nemici (e per tutta risposta farsi legnare), grazie alla sua poderosa frusta cibernetica. Un sadomasochista anonimo... (L'equivalente russo del super soldato americano - un Capitan America un po' più cattivo. Lo sarei anche io, considerando il fatto che è morto ed è stato riportato in vita da quelli della Mano. Le fruste sono in carbonadio, l'equivalente russo dell'adamantio, meno resistente ma più flessibile e facile da produrre, e possono convogliare una specie di "fattore mortale" - non nel senso di contadino letale, nell'altro - NdAlex).

## SILVER SAMURAI

Un buffone con la spada. Sotto il suo aspetto non proprio consono agli standard dettati dal galateo, Silver Samurai, racchiude una potenza davvero notevole. Discretamente veloce è davvero un ottimo personaggio da utilizzare, malgrado le sue mosse speciali non siano così devastanti...

in partenza, dato che questa volta non ho la benché minima voglia di stare a sproloquiare con frasi del tipo "nati dalla fervida mente di Stan Lee e dalla matita di ghisa di Jack Kirby, gli X-Men sono il supergruppo preferito dal globo intero e bla, bla, bla, mutanti, Wolverine, Ciclope, Polifemo, Maciste, Colosso, Ghiacciolo, Tett..ehm Psylocke, Tempesta=tante, ma tante mazzate!". Ora che ho fatto anche quello che non volevo, vi spiegherò perché i signori in questione, che di solito formano un grup-

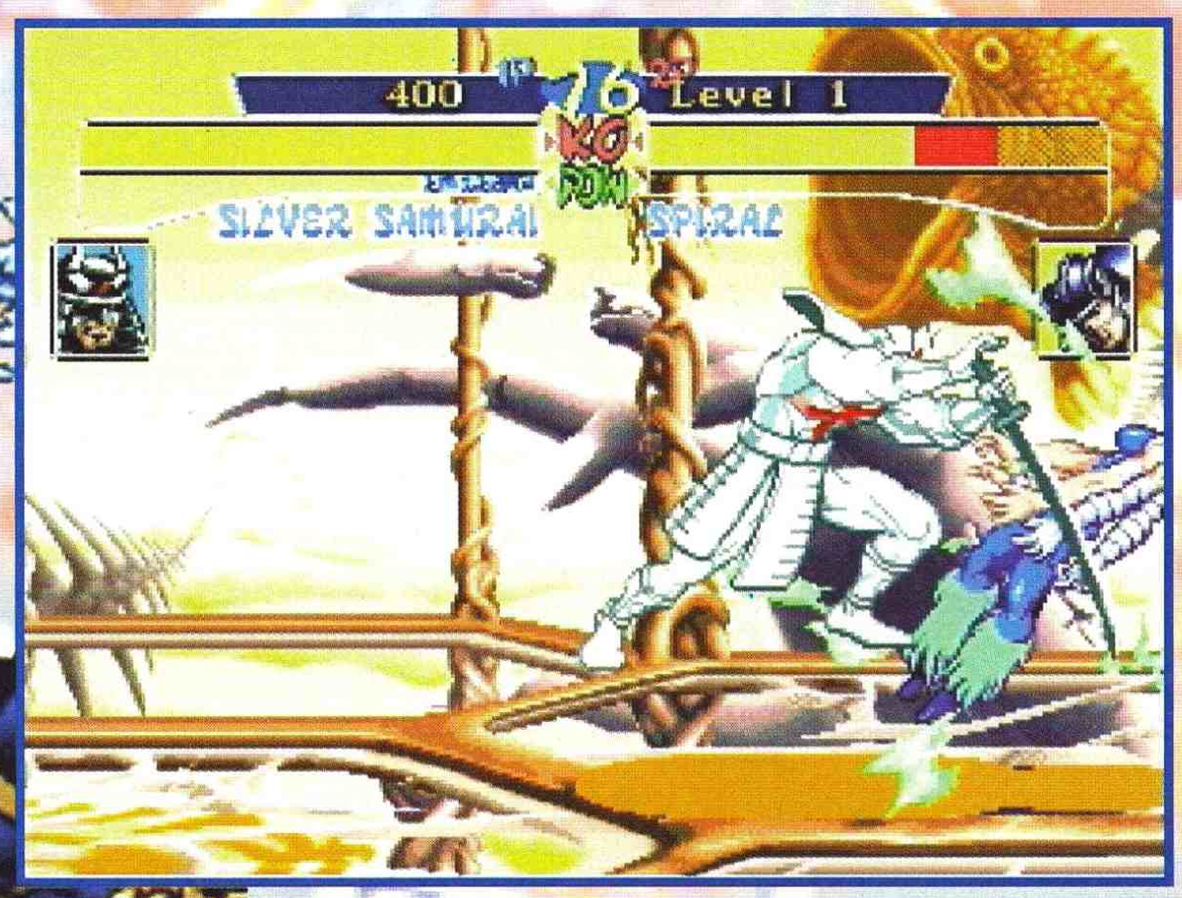


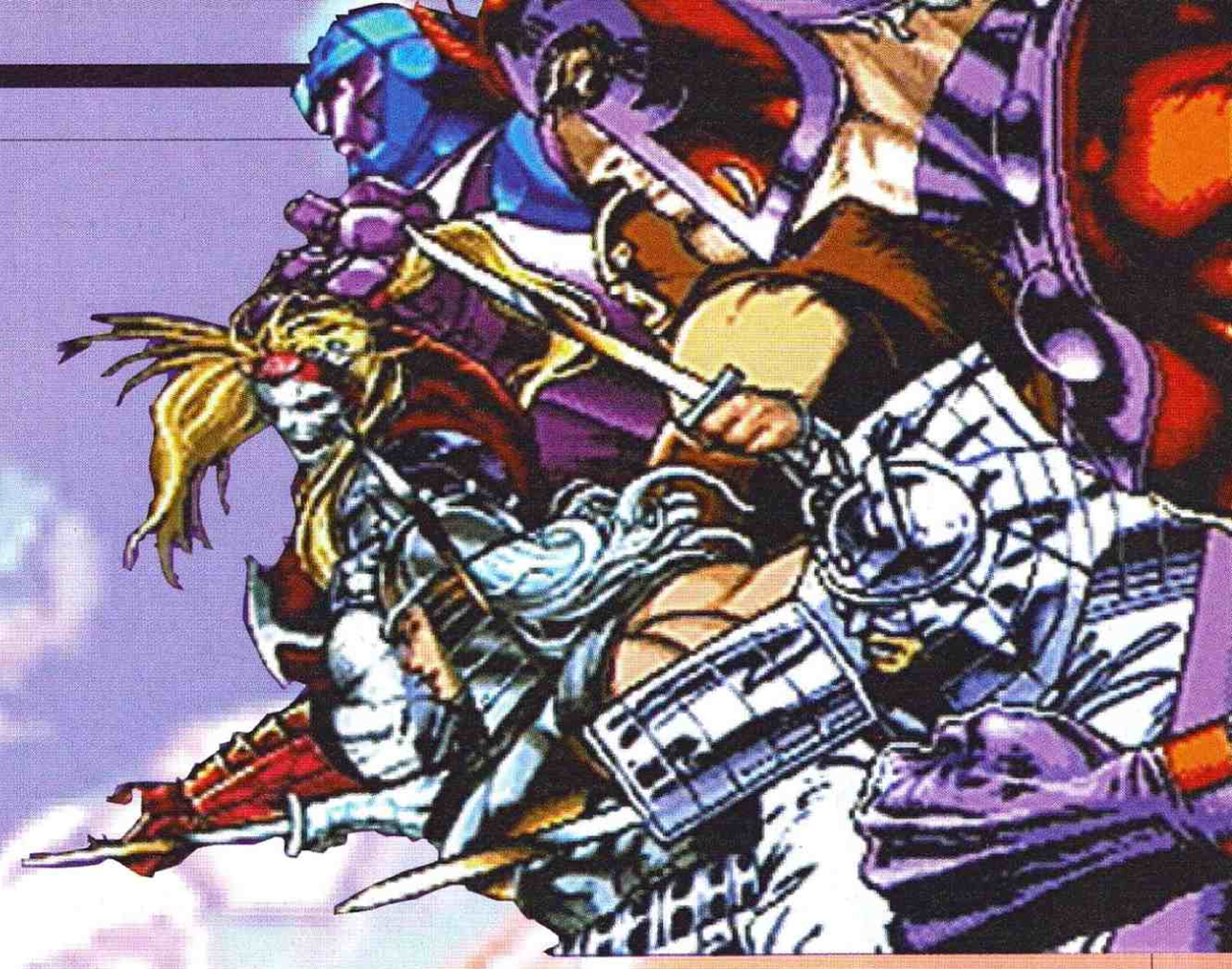
po affiatato, ma così affiatato che ogni tanto si divertono picchiandosi tra di loro.

Come avrete capito ci ritroviamo di fronte all'ennesimo picchiaduro targato Capcom, nel quale dovrete confrontarvi con degli altri dementi in calzamaglia come voi, per poi poter mettere le mani addosso a Magneto... Ho fatto un bel riassuntino? Ho vinto qualche cosa? Ho vinto qualche cosa.

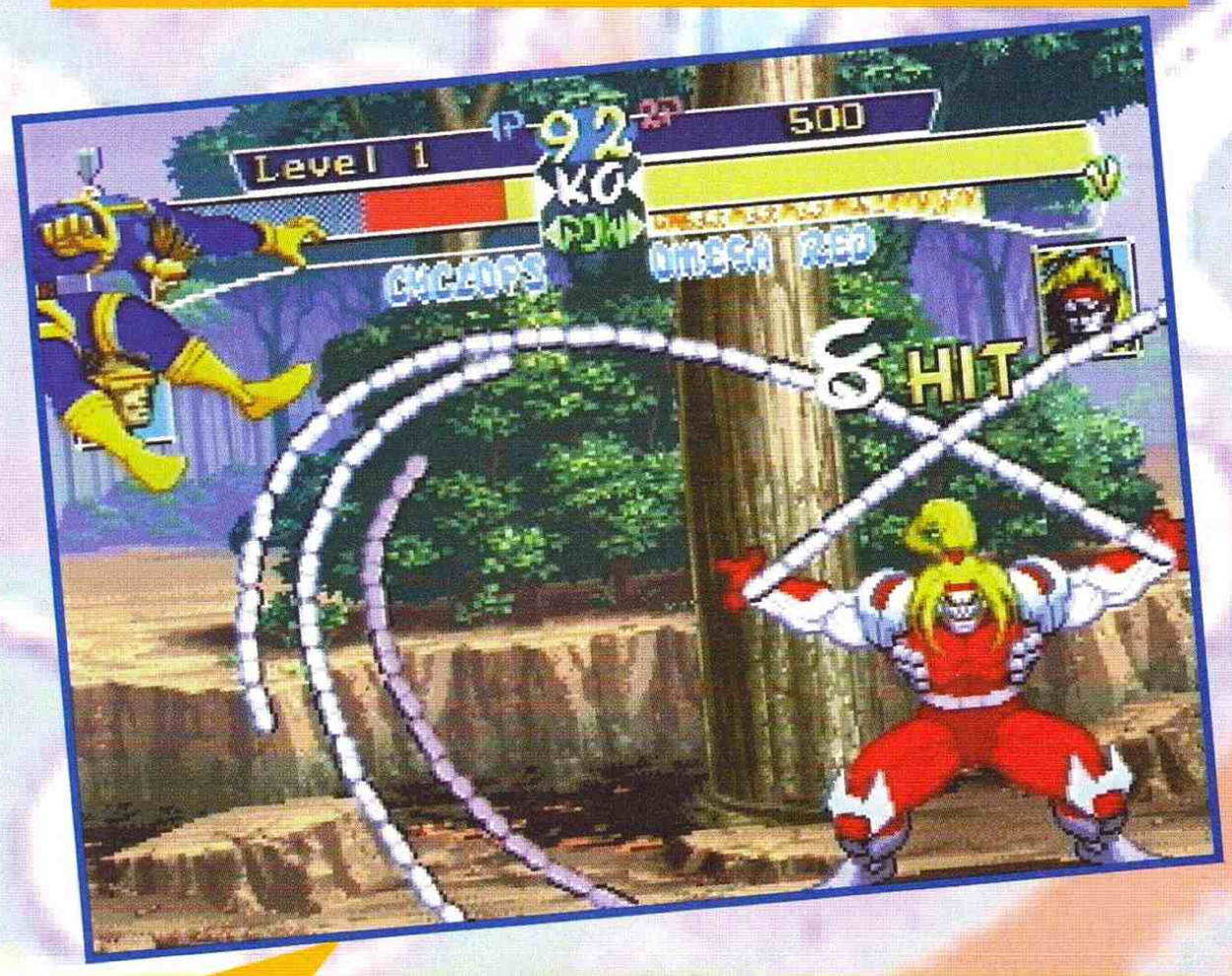
Potrete scegliere tra dieci diversi personaggi e una volta che avete superato gli altri nove, dovrete confrontarvi con Il Fenomeno e

**MA** Che la Capcom stia perdendo il suo smalto? A differenza di molti altri redattori, non sono stato colpito in maniera particolare da X Men, soprattutto calcolando che in un qualsiasi momento avrei potuto provare "un altro picchiaduro" su Saturn. Sono d'accordo sul fatto che sia una conversione pressoché perfetta, ma ho parecchio stentato a entrare nel ritmo del gioco e non mi sono divertito un granché. Un ottimo acquisto se vi piace il coin op, un buon acquisto se vi piacciono i picchiaduro in generale... Ma penso che a questo punto possiate anche comprare di meglio.





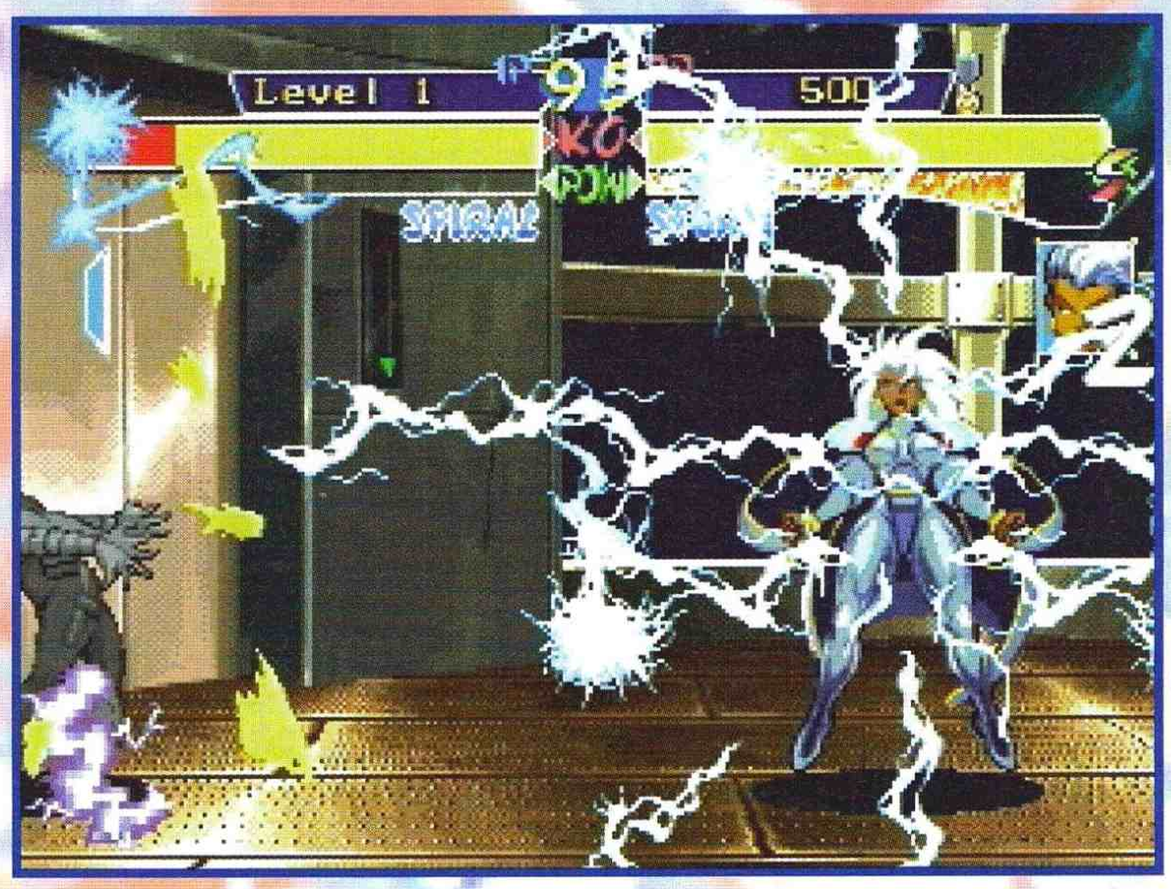
**VF** Ma quale picchiaduro innovativo! X-Men è una sintesi degli elementi più classici del genere, ma é assolutamente esagerato, cattivissimo, veloce e, graficamente, più che discreto. Qualcuno non ne potrà forse più di questo tipo di giochi, ma personalmente trovo che la Capcom stia facendo un ottimo lavoro: tutti i personaggi del gioco sono caratterizzati benissimo, anche grazie alla fama del fumetto hanno una propria personalità, e le tecniche di combattimento sono abbastanza variate. Insomma, mi è piaciuto un casino, e non sono neanche un appassionato degli X-Men...




**ALEX** Non sono un assiduo lettore dei fumetti riguardanti il gruppo di uomini X (chissà perché uomini, poi, considerate le notevoli signorine che fanno parte del gruppo stesso), però seguo le serie dedicate a uno dei componenti (come MAO avrà fatto sicuramente notare nella recensione). Giocare a Children of the Atom mi ha divertito, anche se effettivamente la componente casuale svolge un ruolo non indifferente, specialmente durante le prime partite. Grafica e sonoro sono realizzati decisamente bene e, anche se effettivamente l'idea non è innovativa, questo picchiaduro si difende decisamente bene.

infine Magneto (no, questi non si possono scegliere, ma in futuro troverò qualche cheat che lo permetta... Giuro!). Ogni personaggio è dotato di un ricco campionario di mosse speciali e non (segnalo come si possano utilizzare tutti e sei i tasti del joypad Saturn). Oltre alla canonica barra dell'energia poi, ognuno è anche dotato di una barra supplementare che ne indica il grado di incavolatura: quando questa si riempie, l'eroe è pronto per effettuare la famosa mossa "fine di mondo", ottenibile con un groviglio assurdo di movimenti del pad e tasti.
Tra le tante opzioni disponibili segnalo quella inerente i settaggi per le parate (manuali o automatiche) e la possibilità di disputare un torneo con più lottatori. Simpatica anche l'opzione Endurance, dove bisognerà affrontare tutti i nemici con un singolo personaggio: la difficoltà sta nel fatto che i combattimenti durano un solo round, alla fine del quale non viene però ripristinata l'energia!
Quindi X-Men sembra davvero una favola? Sì e no. Diciamo che indubbiamente ci siamo divertiti a giocarlo: la grafica è davvero ben curata alla pari del sonoro, le mosse tantissime (parecchie sono nascoste) e giocare in due è il massimo. Alla fine però, ho notato una certa caoticità nell'azione di gioco, tanto che molto spesso si ottengono più risultati semplicemente dimenandosi come dei pazzi e schiacciando più tasti contemporaneamente. Forse, se non fosse uscito contemporaneamente a Virtua Fighter 2, si sarebbe accaparrato qualche voticino in più: purtroppo Virtua Fighter 2 è già in giro... Chi ha orecchie per intendere...
Byez!

MAO




| SATURN | |
|---|---|
| GRAFICA<br>+ colorata, grande...<br>+ ... e ben convertita dal coin op. | 90 |
| SONORO<br>+ discreto<br>- discreto | 89 |
| GIOCABILITA'<br>+ immediato<br>-troppo casuale! | 93 |
| LONGEVITA'<br>+ grande in due<br>- da soli annoia | 81 |
| CAPCOM | 89 |

# WORLD CUP GOLF

## IL NUOVO MONDO DEL GOLF

**PROFESSIONAL EDITION**

Disegnato con
**SILICON GRAPHICS**
con avversari dotati
di intelligenza artificiale
in Full Motion Video

US GOLD

DELPI

**PLAYSTATION SONY**

**SEGA SATURN**

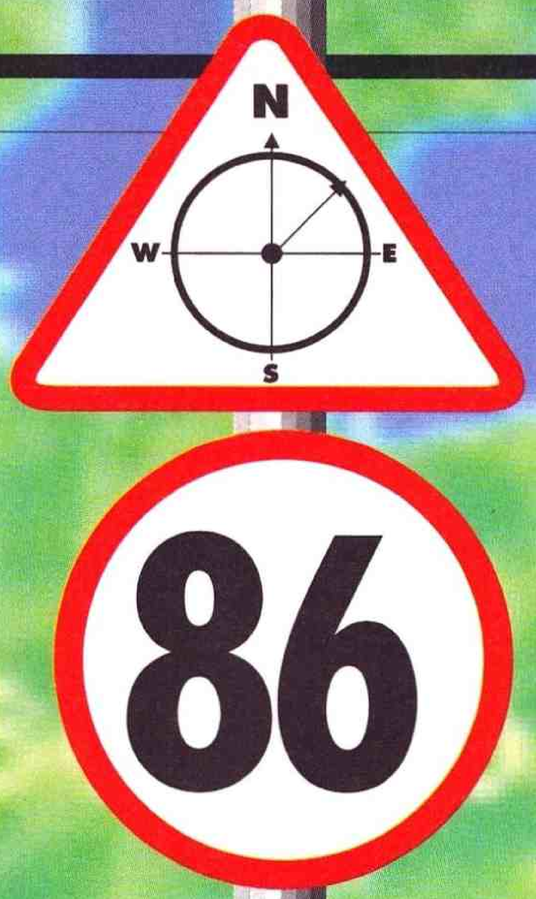
**MANUALE MULTILINGUE, INCLUSO ITALIANO**

**£ 119.900**

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER




| | |
|---|---|
| GIOCATORI | 1 |
| LIVELLI DI DIFFICOLTÀ | 4 |
| LIVELLI | - |

**Finalmente i buoni vecchi alieni con le loro manie di conquista vecchio stile e tanto di dischi volanti! Era dai tempi di Shado e del Comandante Stryker che non si vedeva qualcosa di simile!**

# X-COM
## ENEMY UNKNOWN

uomo. La schermata principale rappresenta il globo terrestre e su questo è possibile agire scegliendo dove edificare le proprie basi e dove indirizzare le proprie missioni (intercettazione o search & destroy). Il planisfero può esser fatto ruotare o si può zoomare, così da vedere da vicino il teatro di operazioni. A destra del "tattico" abbiamo un

polazione del globo, allontanarla dalle zone a cui sono interessati, quindi edificarvi una base operativa dalla quale lanciare l'invasione del pianeta. Ovviamente queste basi servono anche come luoghi di raccolta di esemplari che dovranno essere studiati ed analizzati, avamposti logistici e teste di ponte.

Le tradizionali forze armate non servono contro una simile minaccia: serve qualcosa adatto all'intercettazione degli UFO - un corpo speciale composto da militari in grado di rintracciare e sopprimere o catturare gli eventuali alieni che dovessero sopravvivere all'intercettazione, scienziati per studiare gli esemplari e i manufatti recuperati e ingegneri per riprodurre la tecnologia aliena. Questa organizzazione è X-COM, un corpo speciale, appunto, finanziato dai governi delle nazioni più importanti del pianeta.

A X-COM si gioca gestendo i fondi dell'organizzazione e dando le direttive di condotta delle basi. E' un gioco basato su due fasi, una strategico-economica, mentre l'altra tattica - a livello di singolo menu a tasti tramite il quale si effettuano le principali scelte operative e, soprattutto, può essere regolato lo svolgersi del tempo. La configurazione di tempo standard è di 1=5 secondi (per ognuno reale ne passano 5 di gioco), ma è possibile calibrarla su un giorno, 1 minuto, 30 o 60. Ovviamente il succedersi degli eventi va avanti indipendentemente dalle azioni

**FERMATI!**
*NON POTRAI PIU' FARNE A MENO*

CRAZY VIDEO STOP CRAZY VIDEO

**A SESTO S. GIOVANNI**
**NOVITA' DA TUTTO IL MONDO**
**PER LA TUA CONSOLE**

SONY PSX
L. 749.000

SEGA SATURN
L. 849.000

**VASTO ASSORTIMENTO MEGA DRIVE, SUPERNES, GAME GEAR, GAME BOY...**

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

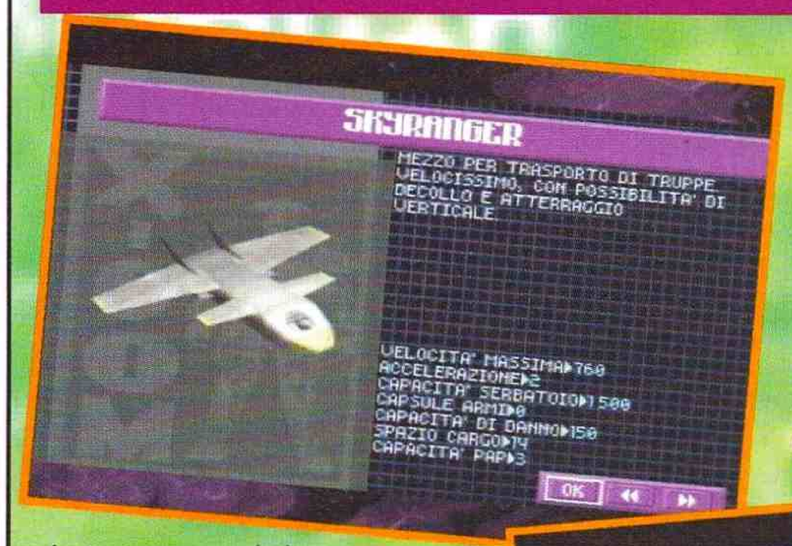
SONY
PLAYSTATION
CENTER

**RITIRIAMO E VENDIAMO IL VOSTRO USATO**

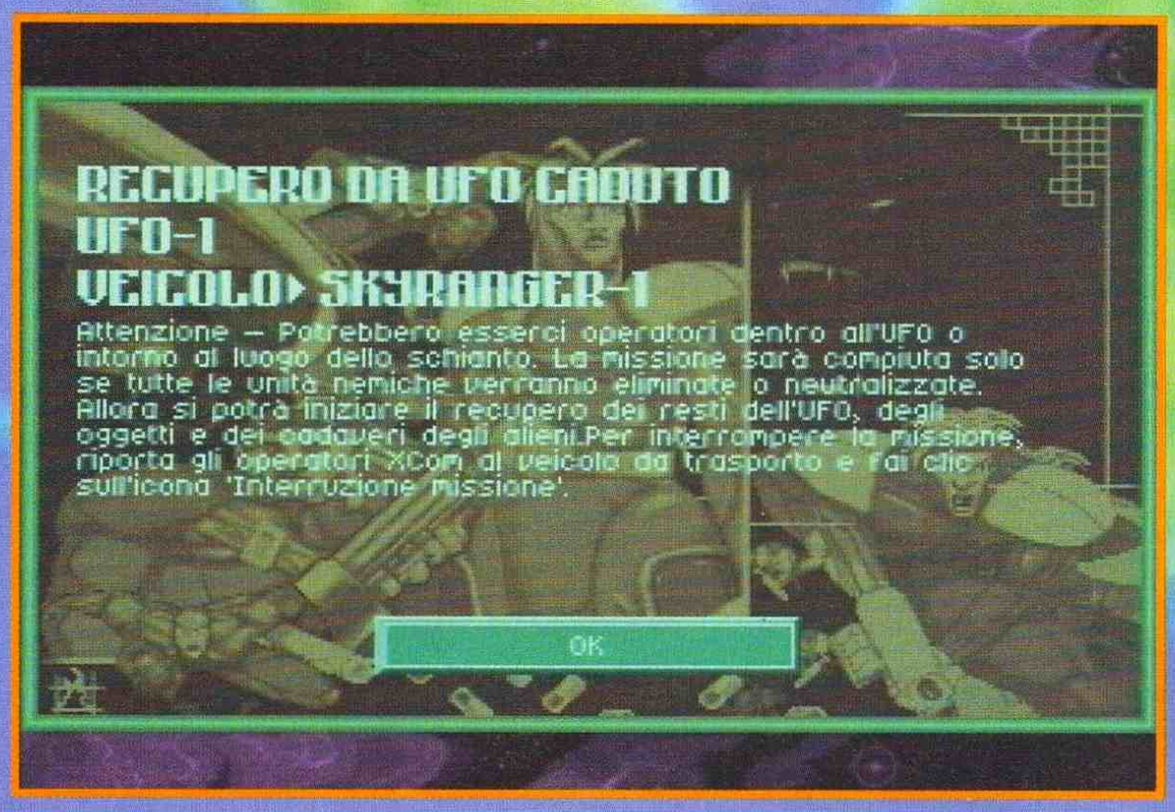
**ATTENZIONE!**
**SAREMO PRESENTI AL 2° SALONE DEL VIDEOGIOCO AL PALATRUSSARDI**

*CRAZY VIDEO*-VIA DANTE,165
SESTO S.GIOVANNI-(MI)
TELEFONO E FAX 02/2620680

**ALEX** Questo X-Com (o UFO, che dir si voglia) non è particolarmente accattivante dal punto di vista grafico, ha uno svolgimento volendo un po' lento, non porta rivoluzioni tecniche particolari. Eppure acchiappa: dopo un po' che ci si gioca viene la voglia di vedere, di conoscere di più gli alieni (possibilmente sezionandoli), di vincere la battaglia per proteggere la Terra dall'invasione. La realizzazione tecnica pare un po' approssimata (un Playstation che fa fatica a far ruotare un mappamondo?), ma a mio avviso è a causa dalla trasposizione, effettuata probabilmente pari pari da PC (come è avvenuto del resto per le altre versioni). Non comperatelo se siete arcade maniaci, ma per gli altri va anche bene - da non perdere per i pochi appassionati di strategia: la sezione tattica con gli uomini a terra all'arrembaggio di UFO precipitati o in difesa di una città è piuttosto carina, anche se l'interfaccia utilizzata col joypad risulta un po' macchinosa.

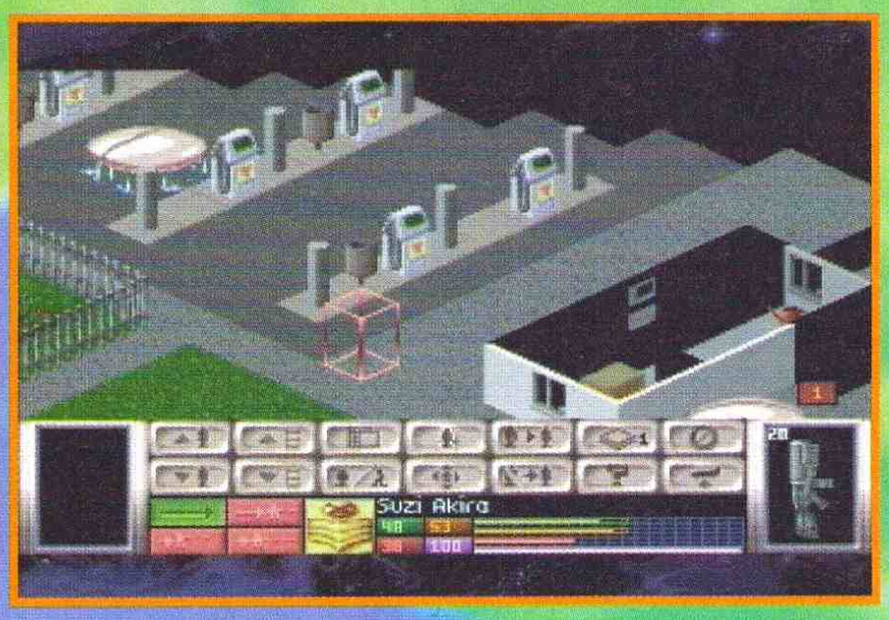



costituito dall'ammontare di fondi a disposizione), bisognerà allestirla con strutture edili ed equipaggiamenti. La prima base parte corredata da due intercettori e di un mezzo di trasporto: questi possono essere equipaggiati con vari tipi di armi (missili e cannoni, fondamentalmente). Il carburante viene rifornito ogni volta che un mezzo rientra al proprio hangar (stessa procedura avviene per le riparazioni), ma armi e equipaggi dovranno essere allocati nel modo intraprese (almeno agli inizi), e quindi è importante saper scegliere i tempi per agire.
Dopo aver scelto il luogo in cui dovrà sorgere la prima base (l'unico limite al numero di basi edificabili è costituito dall'ammontare di fondi a disposizione), bisognerà allestirla con strutture edili ed equipaggiamenti. La prima base parte corredata da due intercettori e di un mezzo di trasporto: questi possono essere equipaggiati con vari tipi di armi (missili e cannoni, fondamentalmente). Il carburante viene rifornito ogni volta che un mezzo rientra al proprio hangar (stessa procedura avviene per le riparazioni), ma armi e equipaggi dovranno essere allocati nel mo-



nel momento in cui si verificherà l'occasione. Il trasporto è in grado di scarrozzare una squadra di otto soldati in qualunque punto del pianeta, e quando ciò avviene inizia la parte tattica del gioco. X-COM diventa un piccolo wargame con la visuale che cambia improvvisamente in assonometrica; il movimento e le azioni degli uomini sono gestiti da unità di tempo: camminare, cambiare arma, sparare o salire una rampa di scale, costano unità di tempo. Ogni soldato ha a disposizione un certo ammontare di UT, finite le quali non può agire. La missione è organizzata in turni (uno X-COM e uno per gli alieni) e se si lasciano dei soldati alla fine di un turno con UT non impiegate, questi potranno sparare a eventuali bersagli. Il movimento degli alieni è nascosto, e se non li si vede non si può spararg li.

Con il conseguimento di successi tattici (e il compimento di missioni), l'esperienza (e le UT) dei soldati aumenteranno, e gli scienziati nelle basi avranno più esemplari su cui studiare. Questo vi permetterà di creare nuovi materiali e acquisire tecnologie aliene con cui realizzare armi e oggetti nuovi.




L'assegnazione dei fondi è mensile ma bisogna stare attenti a difendere le nazioni che vi sovvenzionano - se si dovesse fallire in ciò questi paesi si ritireranno dalla commissione per i finanziamenti, e se si dovesse fallire troppo spesso, o se gli alieni riuscissero a stabilirsi saldamente sul pianeta, l'organizzazione verrà disciolta e la Terra invasa.

Sebbene a volte possa risultare frustrante, X-COM soddisfa sicuramente i gusti di tutti gli appassionati del genere strategico; la variante tattica darà sicuramente da pensare anche agli scacchisti più incalliti. X-COM si presenta come la trasposizione completa del gioco "UFO Enemy Unknown", ma l'adattamento a Play Station presenta però una rigidità maggiore nella procedura di salvataggio: con la versione PC era possibile salvare la posizione della propria squadra prima del turno degli alieni e quindi tornare indietro se qualche cosa fosse andata male. Ora questo è sempre possibile, ma leggermente dispendioso a livello di tempo.

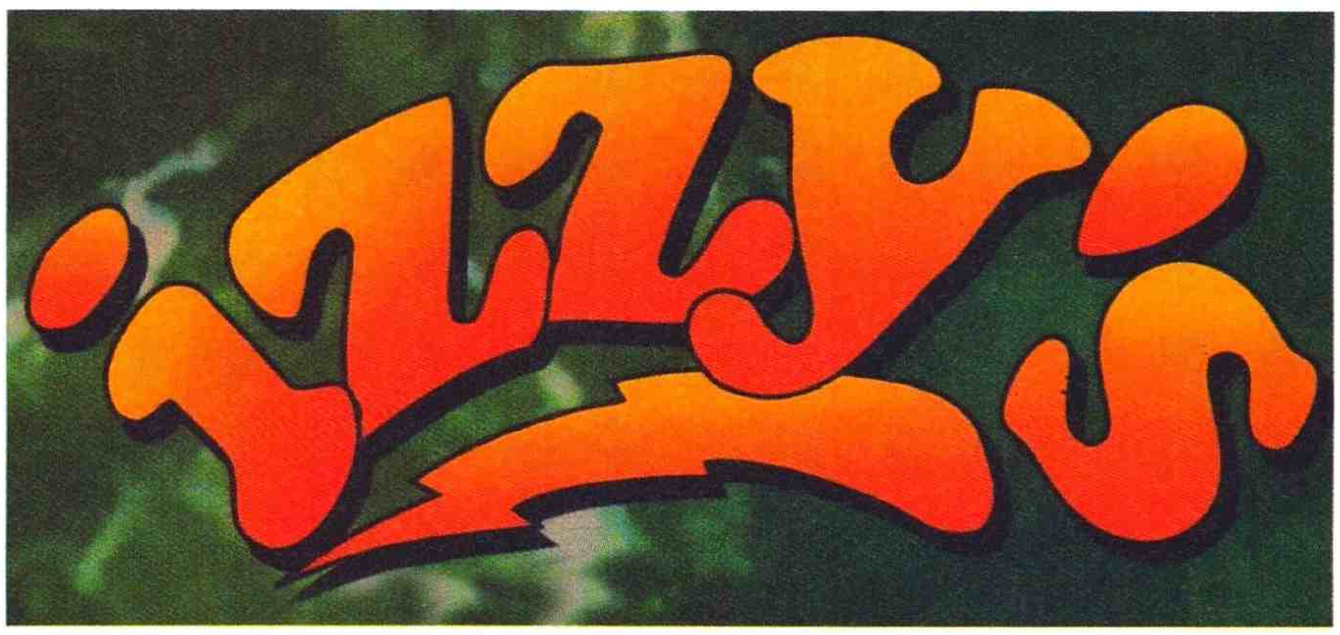
Altri difetti? Penso che la dinamica di movimento tattico (unità di tempo e differenti costi a seconda dell'azione e della persona che la compie) sia fin troppo elaborato. Al di là di ciò e del fatto che si tratta di un gioco di nicchia (non a tutti piacerà, indipendentemente dalla realizzazione, ma proprio per i temi trattati), X-COM è eccellente nel suo genere.

Christian Antonini

**PLAY STATION**

| | |
|---|---|
| GRAFICA<br>- si poteva fare di più<br>+ ma c'è tutto l'essenziale | 86 |
| SONORO<br>+ suoni d'atmosfera<br>+ grandi musiche | 94 |
| GIOCABILITÀ<br>- Macchinoso<br>+ Tattico! | 82 |
| LONGEVITÀ<br>- Solo per appassionati | 83 |
| **MICROPROSE** | 86 |

# PARTECIPA ANCHE TU ALLE OLIMPIADI 1996 E PORTA IL TUO AMICO...




## QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

**La mascotte ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta del 1996 deve recuperare i 5 anelli mancanti del simbolo olimpico per poter abbandonare il "Mondo di Torch" e partecipare all'evento sportivo più importante del secolo. IZZY ha l'incredibile facoltà di trasformarsi in qualsiasi oggetto sportivo: palloni, giavellotti...**

DELPI

U.S. GOLD

**MD,**
**SNES,**

**MANUALE MULTILINGUE INCLUSO ITALIANO**

**MD £ 129.900**
**SNES £ 139.900**

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER

PREVIEW

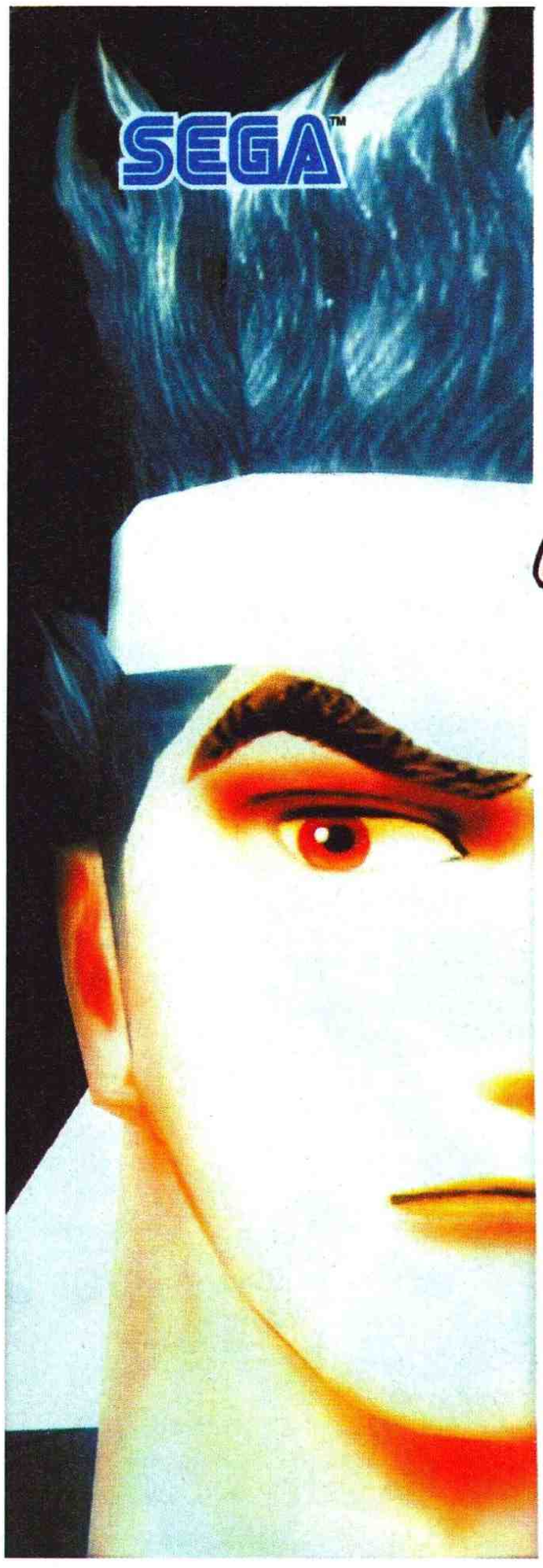
PLAYSTATION

**E dopo l'uscita di Actua Golf, arriva il secondo titolo per la Playstation della nuova serie sportiva targata Gremlin. Sarà il caso che alla EA Sports comincino a preoccuparsi?**

Sono sempre stato affascinato (per non dire che li adoro in maniera del tutto viscerale e maniacale) dai giochi di calcio, perciò vi lascio immaginare come io aspettassi un titolo come Actua Soccer, da tempo sponsorizzato con slogan del tipo "non dovrete più andare a rotolarvi nel fango la domenica mattina al Parco Forlanini" oppure "butterete via l'abbonamento alla vostra squadra preferita!".
Ovviamente tutte queste amenità me le sono inventate di sana pianta: sapete, molte volte bisogna cercare di enfatizzare il discorso per cercare di arrivare a toccare degli argomenti fin troppo scontati.
Come oramai dovreste sapere, la serie Actua è nata per soddisfare le esigenze dei videogiocatori che non si accontentano più di simulazioni balisticamente perfette, ma un po' piatte: ecco quindi arrivare in soccorso di queste centinaia di migliaia di persone i programmatori della Gremlin, da tempo lanciati nella realizzazione di queste idee. Actua, è interattività, Actua è reale, Actua, per quanto molti tendano a negarlo, fa una splendida rima baciata con Virtua.

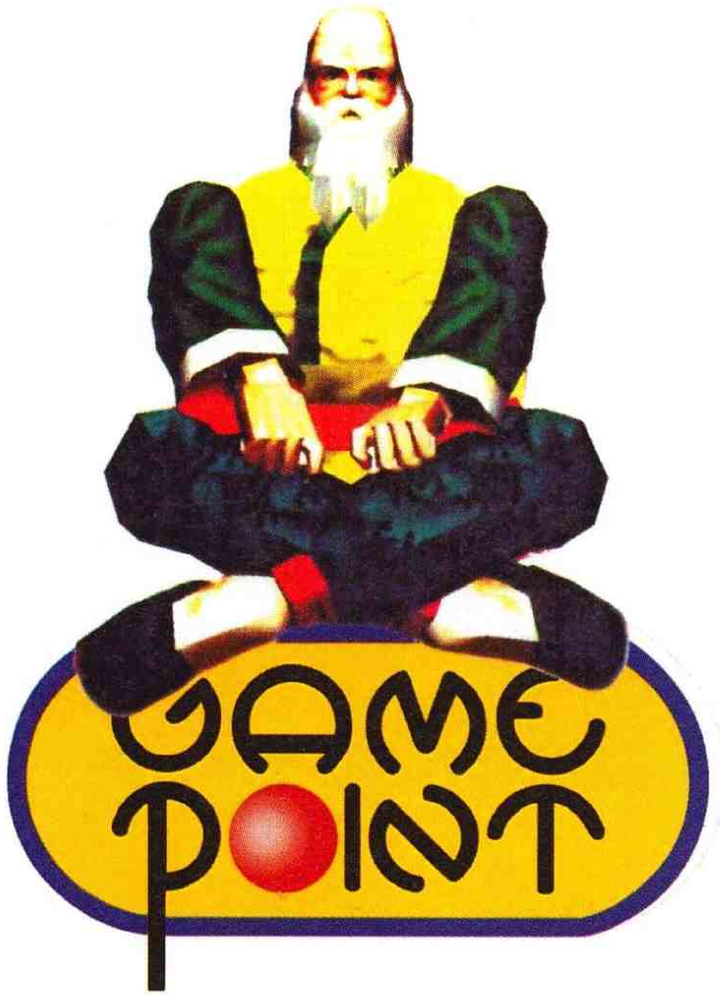
Sulla base di quest'ultima delirante elucubrazione mi accingo quindi a presentarvi questo Actua Soccer, conversione sputata da PC (anche se di recente si sta verificando un trend inverso, vedere Demolition Derby e Wipeout), quello che si preannuncia come il gioco di calcio più simile alla realtà che si sia mai visto su un sistema casalingo.
Actua Soccer si porta appresso tutte le opzioni caratteristiche di una simulazione di questo tipo, più qualche piacevole aggiunta: si potranno settare tutti i parametri sulla condizione del campo, scegliere l'arbitro (tutti i nomi sono reali, allo stesso modo delle caratteristiche, che rispecchiano un certo stile di arbitraggio reale). A proposito di realismo, ci tengo a precisare che tutte le squadre sono formate da giocatori con nomi e caratteristiche che si avvicinano il più possibile alla realtà: peccato solo che siano disponibili le nazionali e non le squadre di club.
Come potete vedere dalle foto anche la grafica tende ad avvicinarsi il più possibile alla realtà: tutti i calciatori sono texturizzati in maniera assolutamente maniacale, alla pari del campo, delle porte, dell'arbitro, dei cartelloni pubblicitari, del pubblico e chi più ne ha più ne metta.
Oltre a questo si può scegliere tra diverse visuali di gioco (ne ho contate circa otto), in modo che ognuno possa affrontare le partite nella maniera più congeniale al proprio stile di gioco.
Ah, ovviamente non mancano replay, sostituzioni, infortuni, rigori, punizioni, ecc...
Detto questo, vi do appuntamento al prossimo numero per una recensione completa e, ovviamente, più dettagliata.
Byez!

MAO




# L'ora è giunta!
# 29 novembre

# Virtua Fighter 2



GAME 94 s.r.l.
Via del Clementino, 95 - 00186 Roma
Tel. (06) 6867475 - Fax (06) 6865203

Sega Saturn

| | |
|---|---|
| Virtua Fighter II | 150.000 |
| Virtua Cop + Pistola | 180.000 |
| Gundam | N.P. |
| Guardian Heroes | 140.000 |
| Chaos Control | 130.000 |
| Bug | 130.000 |
| Strhal | 130.000 |
| Ninku | 130.000 |
| Toshinden | 140.000 |
| Darius Gaiden | 140.000 |
| Hokuto no Ken | N.P. |
| X-Men | 140.000 |
| Darkstalker Revenge | 150.000 |
| Dragon Ball Z | 150.000 |
| King of Spirits | 140.000 |
| Street F. Anime Movie | 160.000 |
| Fifa Soccer 96 | N.P. |
| Rayman | N.P. |
| Dark Savior | N.P. |
| Sega Rally | 140.000 |

## E il 21 dicembre...

In oltre: Sony Playstation, SNes, 3DO, MD, PC Engine, PC CD Rom.

I prezzi sono suscettibili a lievi cambiamenti.

# ROGUE'N'ROLE

# Un nuovo anno. E sarà tutto da giocare!

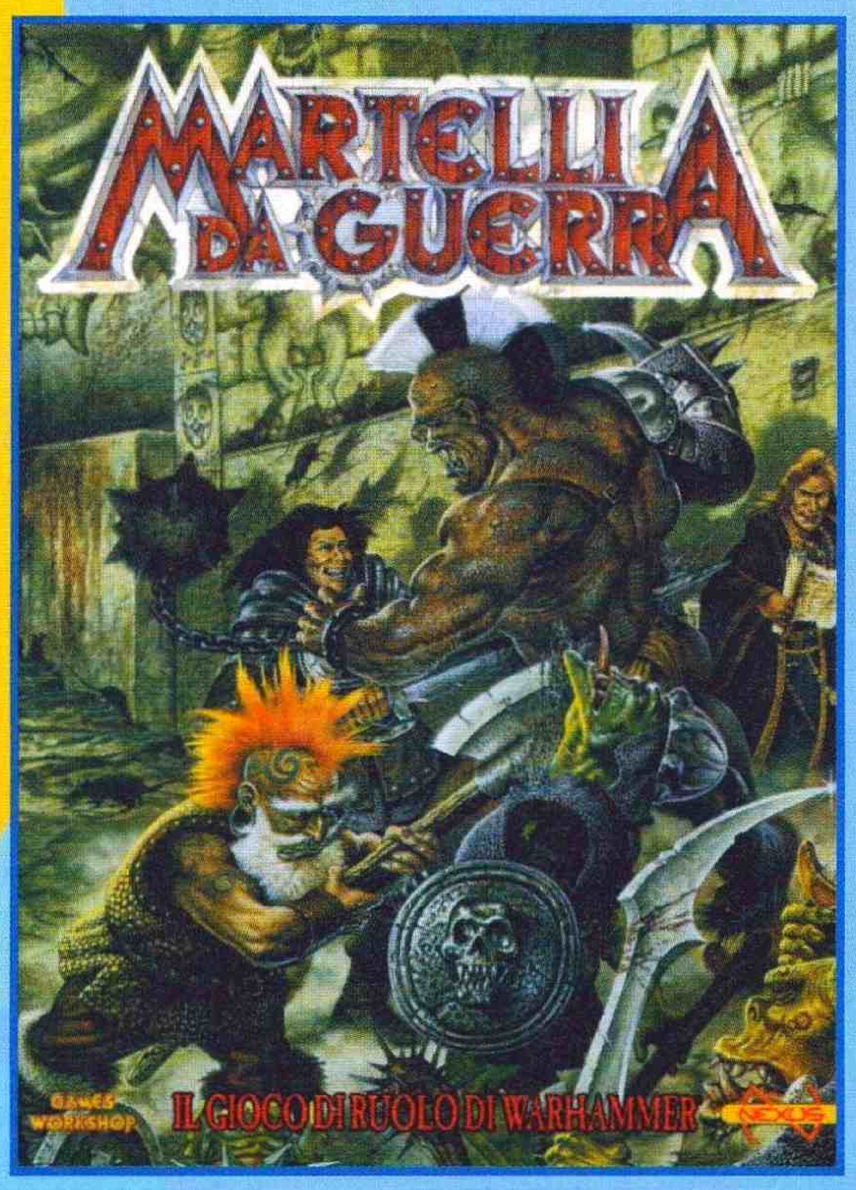
Per tutti gli appassionati dei personaggi e dei cartoni animati giapponesi, sicuramente il gioco di ruolo di Ken il Guerriero ha rappresentato una gemma da aggiungere alla propri collezione. Interamente italiano, il gioco, fino a poco tempo fa relegato esclusivamente alla dimensione di set in scatola, vede ora la sua collana ingrandirsi, con i manuali e le ambientazioni finalmente supportati da un nuovo e indispensabile prodotto.

Lo Schermo dell'Arbitro

L'uscita ne è stata annunciata per poco prima di Natale, per cui se per caso non doveste averlo ancora visto, sappiate che comunque è lungo il percorso e sta per approdare presso il vostro negozio di fiducia.

Con tutte le sue varie tecniche di combattimento e particolarità, Ken il Guerriero è uno dei giochi che maggiormente necessitano di uno Schermo.

Ecco quindi questo prodotto composto da tre pannelli orizzontali (come lo Schermo di Martelli da Guerra, o Lex Arcana, per intenderci) che è corredato, oltre che da riassunti di regole e tabelle, anche da 4 pagine di regole riepilogative. Ma per poter offrire qualche cosa con cui collaudare lo schermo, nella confezione è presente anche un volumetto contenente una piccola avventura, dal titolo Gambetto di Regina.




## Simulacri

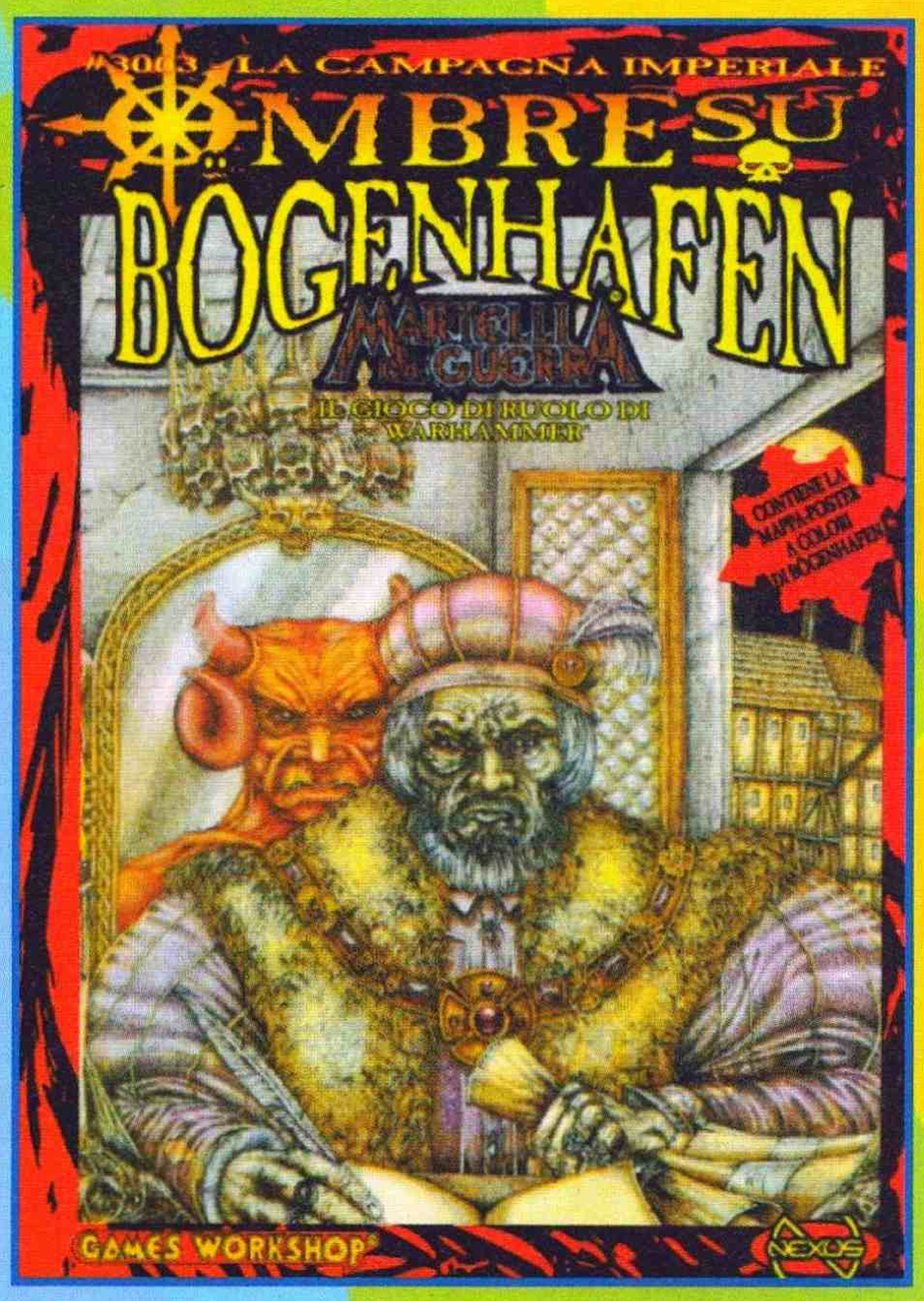
E' stato annunciato, anche questo ormai di prossima uscita, un manuale informativo per il gioco di ruolo universale Simulacri. Simulacri, lo ricordiamo, si offre come il sistema generico per ambientare e gestire qualunque tipo di campagna di giochi di ruolo, da quelle fantasy alle fantascientifiche, dalle horror alle futuristico-demenziali.

Ebbene, per combattere l'eccesso di bontà che sembra sprigionarsi nelle persone durante il periodo festivo, per impedire che i Master italiani perdano di vista quella che sembra essere la loro vera natura, esce Inferno. Inferno è un vero e proprio sourcebook di 64 pagine, che tratterà tutte le informazioni necessarie per utilizzare i Demoni e il loro correlati, in qualunque tipo di universo di GdR. Oltre alle regole, ai dati e alle caratteristiche di gioco per i vari tipi di regole, in Infermo abbiamo anche una vasta quantità di suggerimenti di gioco per introdurre ogni tipo di creatura diabolica e possibilmente perfida che si possa desiderare.

## Ombre su Bogenhafen

Abbiamo già avuto modo di parlare del gioco di ruolo Martelli da Guerra.

Qui diremo che si tratta della versione italiana del gioco targato Games Workshop "Warhammer Fantasy RPG". Abbiamo a che fare con un fantasy dall'ambientazione e dagli elementi cupi e gotici, dove le classiche razze di questo genere convivono (ma spesso lottano tra loro), e spesso si trovano a dover fronteggiare la più terribile delle minacce, le invasioni delle forze del Caos, una dimensione dalla quale quattro maligne entità tramano per la corruzione del mondo.




Ebbene, c'è una intera campagna, articolata su più moduli, che vede la luce in questi mesi. Questa "Campagna Imperiale" ha già visto la pubblicazione del primo episodio, dal titolo "Il Nemico Dentro", e narra del tentativo di corruzione e distruzione del grande impero dell'Uomo, al centro del Vecchio Mondo (un'Europa alternativa), da sempre nemico dichiarato dei seguaci del Caos. La storia de Il Nemico Dentro si estende di un altro capitolo con il nuovo modulo d'avventura, uscito da qualche tempo, ormai, Ombre su Bogenhafen, seguito ideale del precedente episodio. E' possibile giocare Ombre su Bogenhafen con lo stesso gruppo di personaggi che hanno affrontato il primo modulo (se sono sopravvissuti) oppure come una partita a se stante.

In Ombre, il gruppo si troverà a visitare la città commerciale Bogehafen, nel cuore dell'Impero. E' una normale città del tipo di cui era piena la nostra Europa nel 1400, il cui momento di massimo splendore avveniva durante la grande fiera, in concomitanza con le festività religiose - ma si sa, la realtà è sempre differente da come appare a prima vista e immediatamente i nostri eroi verranno gettati in un vortice di difficoltà e imprevisti, dove la morte (o peggio) starà ad attenderli dietro ogni angolo.

"Ombre" è un modulo strutturato su due fascicoli e due mappe. La prima mappa (esagonata) forma la copertina del modulo, e rappresenta la regione d'Impero in cui si trova la città. La seconda è un poster a colori rappresentante l'intrico di strade della cittadina. Per quanto riguarda i due libretti il primo, di 40 pagine, è l'avventura vera e propria, mentre il secondo, di 16, è un fascicolo interamente dedicato alla descrizione della città e delle sue particolarità, fornendo tutte le informazioni necessarie per reintrodurre la città di Bogenhafen nella campagna, o in altre partite.

Sebbene si tratti di un'avventura dalla trama non originalissima, appartiene ai filoni e alla tradizione che hanno reso grande la Games Workshop, e sicuramente soddisferà gli appassionati di questo genere.

Buon Divertimento

Christian Antonini

# MAGIA

**Incredibile ma vero! Questo mese, niente nuove espansioni.**

L'evento principale di questo mese, oltre al torneo durato ben 30 ore, svoltosi a Ravenna in occasione del Telethon, è stata sicuramente la "calata" su Milano da parte di Anson Maddocks e Mark Tedin. Gli illustratori di carte come il Labirinto di Ith, l'Efreet di Serendib (Maddocks), il Leviatano e il Geyser Mentale (Tedin) sono stati accolti con una ressa incredibile di maniaci vari che si sono fatti autografare carte che variavano dal semplice Elfo di Llanowar (comune del set base) al più costoso Timetwister (Rara OOP). C'è anche chi è riuscito a farsi "modificare" alcune carte (l'esempio più clamoroso è quello di un ragazzo che ha provato a farsi firmare un Candelabra of Tawnos - non comune Antiquities - di Shuler da Tedin: questi si è accorto che la carta non era sua, ha cancellato brutalmente la mezza firma che aveva apposto con un

## LE CARTE DEL MESE!

Questa volta, meno carte del solito - e decisamente un po' strane. la maggior parte di esse sono state "ritoccate" dai rispettivi autori, mentre le altre sono carte pescate a caso da un mio mazzo che passava di qua.

### Island

Beh, lo so anch'io che è un'isola delle Ice Age, una delle carte più comuni che esistano! Però Anson Maddocks l'ha modificata aggiungendoci l'Arciere Elfico più piccolo che la storia ricordi, quindi...

### Muro Vivente

"Meat is Murder". Una frase di pessimo gusto per un'illustrazione di Anson Maddocks ai limiti dell'accettabile... Non per nulla è una delle mie carte preferite. Chissà perché è stata tolta dal set base...

### Jayemdae Tome

"Scrivimi qualcosa su questa carta, non so, La Cultura è Tutto o una cosa del genere...". Il risultato lo potete vedere, per lo meno Tedin ha pi fantasia del sottoscritto.

### Centrale Energetica di Urza

Beh, il piccolo Juzàm che spunta da dietro la colonna non è proprio un capolavoro, ma l'ha disegnato Mark Tedin e quindi...

### Anello Solare

Il "pezzo forte" delle carte di questo mese, o per lo meno quella che preferisco in assoluto: in un accesso di fantasia, l'illustratore di Magic più popolare ha trasformato un anello di fuoco nell'anello che lo Juzàm Djinn porta al naso.

### Lhurgoyf

Nonostante il nome poco interessante, questa creatura verde (rara Ice Age) diventa piuttosto temibile nelle fase avanzate di una partita, specialmente dopo un "repulisti di massa" causato da un Disco di Nevynirral o da un Jokulhaups (se sapete cos'è).

### Incinerate

Può una semplice carta comune di un set ancora in stampa diventare una delle carte più ricercate dai giocatori? Si tratta semplicemente di un nuovo fulmine, più bilanciato e con un'illustrazione tutto sommato carina. Però è utile.

### Miniera a Cielo Aperto

Una terra che distrugge altre terre? Beh, utile e democratica.

### Risucchia Potere

Una delle Leggende più ricercate, grazie soprattutto alla "fame" degli acquirenti esteri che la apprezzano particolarmente. Una Contromagia estremamente potente e parecchio più utile del normale.

### Vexing Arcanix

"Secondo lei, che carta potrebbe mai esserci sul mazzo?". Una delle invenzioni più infami e divertenti di tutto il set Ice Age.

# VI FACCIO UN MAZZO COSI'

Ogni tanto qualcuno mi chiede di pubblicare qualche mazzo da usare per una partita non troppo impegnativa (dato che non preparo mazzi "cattivi", posso solo ripiegare su quelli divertenti). Strano ma vero, sono riuscito a trovare un "deck" sia originale (ma non troppo, diciamo poco usato) sia divertente sia interessante. Eccovi la lista delle carte necessarie (è un mazzo Tipo II, quindi non dovrebbe essere difficile assemblarlo) e, di seguito, le varie spiegazioni sul funzionamento delle combinazioni (che potreste anche trovare da soli).

| N° | Nome Carta |
|---|---|
| 10 | Montagna |
| 9 | Pianura |
| 4 | Fabbrica di Mishra |
| 1 | Disintegrazione |
| 2 | Palla di Fuoco |
| 2 | Soffio del Drago |
| 4 | Terremoto |
| 4 | Brigata Aerostatica dei Goblin |
| 1 | Drago di Shivan |
| 3 | Ondata di Potere |
| 2 | Segno del Caos |
| 4 | Fulmine |
| 1 | Da Spade, a Spighe! |
| 3 | Circolo di Protezione: Rosso |
| 2 | Disincantare |
| 3 | Angelo di Serra |
| 4 | Pegaso delle Mese |
| 1 | Occhiali da Sole di Urza |

## Sideboard (15 carte)

| | |
|---|---|
| 1 | Disincantare |
| 3 | Da Spade, a Spighe! |
| 1 | Disintegrazione |
| 3 | Tassa sulle Terre |
| 4 | Miniera a Cielo Aperto |
| 3 | Morsa Maledetta |

Come funzionamento è abbastanza semplice: l'Ondata di Potere non è gradita ai più, e per proteggervi dalla stessa potete semplicemente scaricare tutto il mana nelle Fabbriche di Mishra (è legale), usarlo più volte per far volare i Goblin, usarlo per lo Shivan o scaricarlo nel Soffio del Drago (queste tre opzioni sono disponibili solo nel caso abbiate in gioco gli Occhiali da Sole), altrimenti, potete limitarvi a usare il Circolo di Protezione. Il Terremoto danneggia tutti tranne le vostre creature, e ancora potrete prevenire il danno usando il Circolo di prima, che tornerà utile anche insieme ai Segni del Caos (la tua Forza della natura è improvvisamente diventata rossa, quindi mi proteggo). Il problema maggiore di questo mazzo è costituito dai mazzi pieni di Contromagie: l'Ondata di Potere è particolarmente odiata da questi mazzi e tende a essere neutralizzata troppo spesso, quindi il sideboard è più o meno studiato per combattere questo tipo di problema. Provatelo e fatemi sapere cosa ne pensate.

pennarello nero e gli ha reso il corpo del reato. Il tizio ha vagato per la sala sconvolto fino a che Tedin non ha disegnato nell'angolo della carta un piccolo Juzam che si scusa per l'errore - anche se in effetti è colpa del tizio che ha provato a farsi autografare il Candelabro). Comunque sia, a parte questo il mese è passato piuttosto normalmente: la prossima uscita sembra che dovrà essere (a detta di Duelist) una nuova espansione dedicata a Ice Age, della quale però non si sa assolutamente nulla: più atteso e più "tangibile" sembra essere Netrunner, il gioco della Wizards of the Coast dedicato al mondo Cyberpunk. Appena riuscirò a vederlo vi farò sapere...

MA

# GAME EVOLUTION
## VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

**Largo Appio Claudio, 367-369 M Giulio Agricola - 00174 Roma**
**Tel. 06/71.58.60.95 - Fax 06/71.58.61.26**
**Orario 10,00 - 13 ,00 / 15,30 - 19,30 - Lunedi mattina chiuso**

### CONSOLE PSX JAP £. 779.000
**CONSOLE USA Tel. - EURO Tel.**
**Vasta gamma di accessori**
**Giochi PSX (Jap - USA - Euro)**
**da £. 99.000 a £. 159.000**

- ACTUA SOCCER
- AGILE WARRIOR
- ALIEN TRILOGY
- ALONE IN THE DARK 2
- BEYOND THE BEYOND
- BIO HAZARD
- CARNAGE HEART
- CHAOS CONTROL
- CRITICOM
- CROSS FIRE
- DARK LEGEND
- DARKSTALKERS
- DEADLY SKIES
- DISC WORLD
- DOOM
- DORAEMON
- FIFA SOCCER '96
- GALAXIAN 3
- GANVARD
- GUARDIAN FORCE
- GUNBIRD
- HI OCTANE
- KILEAK THE BLOOD 2
- LUPIN 3
- MACROSS
- MORTAL KOMBAT 3
- NBA POWER DUNKERS
- PRO PINBALL
- RIDGE RACER REVOLUTION
- RAYMAN
- RED PLASMA
- REVERTION
- REVOLUTION X
- ROBO PIT
- ROCK'N ROLL RACING
- SEAWAR IN THE HUNT
- SIDEWINDER
- SNOW MAN
- SPOT GOES HOLLYWOOD
- STAHL FEDER
- STREET FIGHTER ZERO
- TEAM 47 GOMAN
- TILT
- TOH SHIN DEN 2
- TRUE PINBALL
- TSUTENKAKU
- ULTRAMAN
- VIEW POINT
- V-TENNIS
- WINNING ELEVEN
- WIPE OUT
- X-MEN
- ZEITGEIST
- ZERO DIVIDE

### CONSOLE SAT JAP £. 799.000
**CONSOLE SAT USA £. 779.000**
**Vasta gamma di accessori**
**Giochi Saturn (JAP - USA)**
**da £. 79.000 a £. 139.000**

- AFTERMATH
- ALIEN TRILOGY
- ALONE IN THE DARK 2
- BLAZING TORNADO
- BRAIN DEAD 13
- CASPER
- COTTON 2
- DARIUS GAIDEN
- DARK LEGEND
- DARKSTALKERS
- DEADLY SKIES
- DESCENT
- DORAEMON
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA SOCCER 96
- FIRESTORM
- GALAXY FIGHT
- GEX
- GODZILLA
- GOLDEN AXE DUEL
- GUNBIRD
- HAT TRICK HERO
- HI-OCTANE
- HOKUTO NO KEN
- HOT BLOODED FAMILY
- IMPACT RACING
- INT. VICTORY GOAL
- JOHNNY BAZOOKASTONE
- KING OF BOXING
- LAST GLADIATORS
- LAYER SECTION
- LUPIN 3
- PRIMAL RAGE
- PRO PINBALL
- PRO SOCCER CLUB
- PROJECT OVERKILL
- PUYO PUYO 2
- RAYMAN
- REVOLUTION X
- ROCK'N ROLLRACING
- R. S. & P. (SEXY GAME)
- SEGA RALLY
- SLAM DRAGON
- SPOT GOES HOLLYWOOD
- STEAM GEAR MASH
- STREET FIGHTER ZERO
- TILT
- TOH SHIN DEN
- TRUE PINBALL
- VICTORY BOXING
- VIEW POINT
- VIRTUA COP
- VIRTUA FIGHTER 2
- VIRTUA RACING
- WING COMMANDER 3
- WINGS ARMS
- X-MEN
- 11TH HOUR

Tutti i Marchi e i Logo appartengono ai legittimi proprietari
realizzazione grafica di Vasco Giovanni

### SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

| | | | |
|---|---|---|---|
| ARDY LIGHTFOOT | 119 | LOBO | 139 |
| AERO THE ACROBAT 2 | 65 | MORTAL KOMBAT 3 | 149 |
| ANIMANIACS | 65 | METAL WARRIORS | 115 |
| BOOGERMAN | 139 | NBA LIVE '95 | 79 |
| BOMBERMAN 3 | TEL | POWER RANGERS FIGHT. EDIT. | 139 |
| BLACK HAWK | 69 | PINBALL BEHIND THE MASK | 65 |
| BUST A MOVE (PUZZLE BOBBLE) | 105 | PINOCCHIO | TEL |
| CASPER | TEL | RAINBOW BELL ADV. (TWIN BEE 2) | 69 |
| COOL SPOT 2 | TEL | SAILOR MOON | 79 |
| DRACULA XX | 115 | SECRET OF EVERMORE | 149 |
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | 169 | SECRET OF MANA 2 | TEL |
| DEMON'S CREST | 75 | SCOOBY DOO | 139 |
| EARTH WORM JIM 2 | 149 | SUPER METROIDS | 69 |
| FIFA SOCCER 96 | 135 | SLAM MASTERS | 65 |
| GREAT CIRCUS MYSTERY | 89 | SUPER MARIO ALL STARS | 69 |
| GHOUL PATROL | 75 | TURRICAN 2 | 105 |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 2 | 169 | UNIRACER | 79 |
| INDIANA JONES GREAT ADV | 69 | VEGAS STAKES | 75 |
| KILLER INSTINCT | 159 | X MEN | 75 |
| KIRBY'S AVALANCHE | 79 | X MEN 2 | TEL |
| KING OF DRAGONS | 65 | YOSHI ISLAND (MARIO WORLD 2) | 149 |
| LEGEND | 69 | ZOMBIES | 59 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| CASPER | TEL |
| DONKEY KONG LAND | 69 |
| EARTHWORM JIM | 69 |
| FIFA SOCCER 96 | 70 |
| KILLER INSTINCT | 79 |
| KIRBY DREAM LAND | 45 |
| KIRBY DREAM LAND 2 | 65 |
| MARIO LAND | 39 |
| MARIO LAND 2 | 65 |
| WARIO LAND | 69 |
| METROID 2 | 49 |
| MICHAEL JORDAN WINDY CITY | 75 |
| MORTAL KOMBAT 3 | TEL |
| RETURN OF JEDI | 75 |
| SAMURAI SHODOWN | 59 |
| STREET FIGHTER 2 | 69 |
| WARIO BLAST | 39 |

### GAME GEAR

| | |
|---|---|
| BATMAN RETURNS | 39 |
| DRAGON'S BRUCE LEE | 89 |
| EARTHWORM JIM | 85 |
| ECCO THE DOLPHIN | 59 |
| FATAL FURY SPECIAL | 75 |
| FIFA SOCCER '96 | 85 |
| MEGAMAN | 85 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 49 |
| NBA JAM | 39 |
| POWER RANGER THE MOVIE | TEL |
| POWER STRIKE 2 | 59 |
| PRIMAL RAGE | 95 |
| RETURN OF JEDI | 85 |
| SAMURAI SHOWDOWN | 75 |
| SHINOBI | 29 |
| SONIC CHAOS | 55 |
| X MEN | 55 |

### SEGA MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| ANIMANIACS | 65 | NBA JAM | 49 |
| BATMAN FOREVER | TEL. | NIGHTMARE CIRCUS | TEL |
| CLAYFIGHTER | 59 | PINOCCHIO | TEL |
| CASPER | TEL | PRIMAL RAGE | 149 |
| CASTELVANIA | 59 | POCAHONTAS | TEL. |
| COMIX ZONE | 129 | POWER RANGERS MOVIE | 125 |
| CONTRA HARD CORPS | 59 | ROCKET KNIGHT ADV | 59 |
| CRUE BALL | 49 | ROCK'N' ROLL RACING | 59 |
| DYNAMITE HEADDY | 65 | RISTAR | 79 |
| DRAGON BALL Z | 75 | SAMURAI SHODOWN | 79 |
| EARTHWORM JIM 2 | 145 | SKIDMARKS | TEL |
| FIFA SOCCER 96 | 135 | SUPER STREET FIGHTER 2 | 99 |
| GARFIELD | TEL | SLAM MASTERS | 95 |
| GORGOYLE | 139 | SAILOR MOON | 75 |
| GRINDSTORMER | 65 | SONIC & KNUCKLES | 79 |
| LIGHT CRUSADER | 149 | SPARKSTER | 69 |
| LEGENDS OF THE RINGS | 49 | VIRTUA RACING | 79 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 129 | VECTORMAN | TEL. |
| MICROMACHINES 96 T.T. | TEL | VR TROOPERS | 125 |
| MAXIMUM CARNAGE | 79 | ZOMBIES | 49 |

**NEO-GEO CD 2 Joypad £. 749.000**
**Giochi a partire da £. 49.000**

### CONSOLE
MEGA DRIVE 2 £. 229.000
SUPERNINTENDO £. 239.000
GAME BOY + GIOCO £. 139.000
GAME GEAR VARI COLORI £. Tel.

**LISTINO PER RIVENDITORI**
**NESSUN MINIMO D'ORDINE**
**SOLO GIOCHI ORIGINALI**

**Tutti i prezzi sono IVA inclusa - Arrivi settimanali - I prezzi potrebbero subire variazioni**
**Novità d'importazione - Vendita per corrispondenza**

# AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

**Passato bene il Natale? Avete trovato tanti bei regali sotto l'albero? Bene, allora vediamo un po' cosa resta ancora da comprare.**

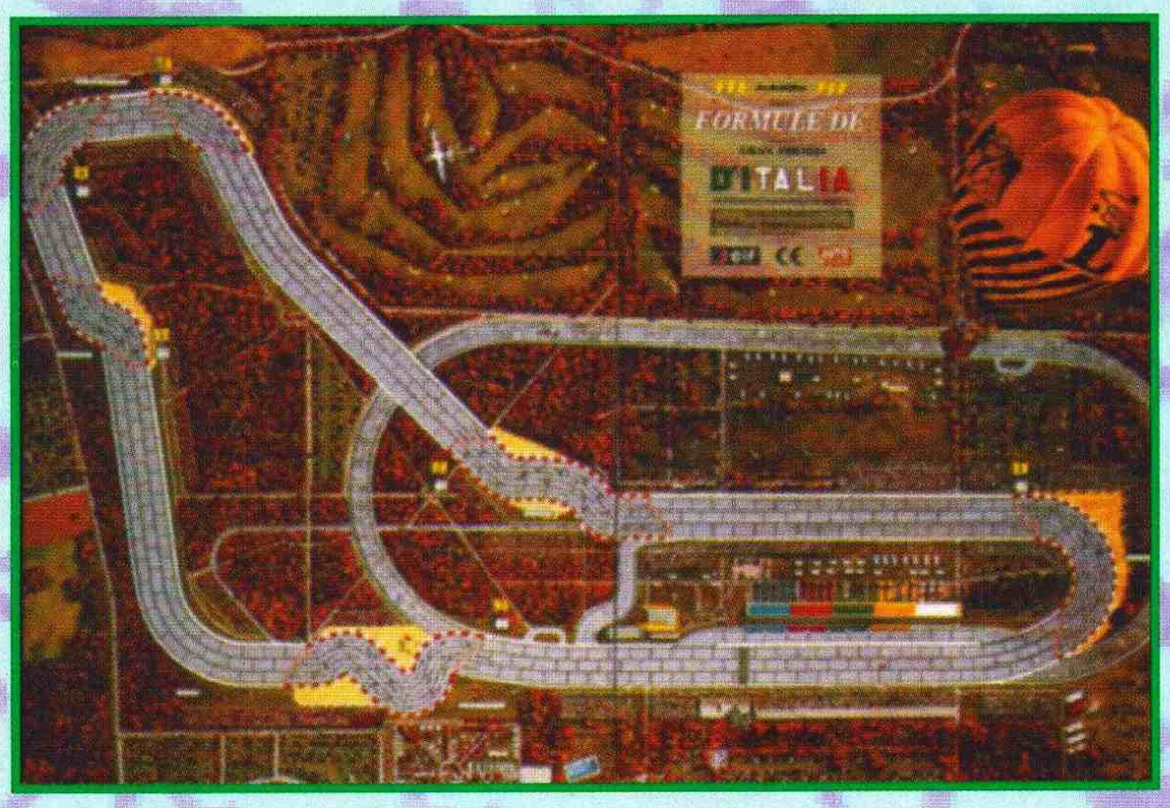
**Andrea Fattori**

# FORMULE DE'

Formule Dé, innanzitutto, significa Formula Dado, e non Formula Due, come molti potrebbero erroneamente pensare. Il gioco, naturalmente, è basato sulle gare di Formula Uno, riprendendo un grande classico che, in tempi quasi remoti, ha riscosso un grandissimo successo. A riproporre questo bellissimo gioco di società è oggi la ditta francese Ludodélire, ma non preoccupatevi: in Italia viene venduto con la traduzione italiana completa, quindi non dovrete darvi allo studio della lingua di oltralpe per potere imparare a giocare.

La meccanica di gioco è semplice quanto accattivante. Il tabellone ripropone uno dei numerosi circuiti del campionato del mondo (nella versione italiana si trova il percorso di Monza). All'interno della scatola ci sono, inoltre, due macchinine e due segnalini per ogni colore (cinque in tutto, a rappresentare altrettante scuderie), una serie di schede e un dado a venti facce. Ogni giocatore controlla una scuderia, e utilizza una scheda per ognuna delle sue macchine (distinguibili tra loro da un piccolo adesivo posto sull'alettone). Sulla scheda vengono indicati, oltre al nome del pilota, una serie di punteggi, relativi a cambio, carrozzeria, motore, freni e pneumatici. Inoltre, ogni scheda riporta anche una tabella per la velocità della vettura, suddivisa in 6 colonne, ognuna corrispondente a una diversa marcia.

In pratica, ogni giocatore dichiara la marcia che vuole utilizzare per il turno in corso, quindi tira il dado e controlla sulla propria scheda il numero di caselle delle quali deve muoversi. Naturalmente non è possibile scalare o aumentare più di una marcia, almeno non senza abbandonare sull'asfalto qualche pezzo della propria vettura (in questo caso vengono sprecati punti cambio, motore e freni). Ogni curva del percorso presenta un fattore di difficoltà, scritto in prossimità della curva stessa, che indica quante volte una vettura deve fermarsi prima di completare una curva: questo porta alla necessità di decidere con molta prudenza la marcia da utilizzare, tenendo sempre presente non solo la situazione attuale ma anche l'evolversi della pista. Anche nel caso di una curva sbagliata i punti della scheda iniziano rapidamente a calare, in particolare quelli relativi ai pneumatici e ai freni. Inutile dire che, quando i punti raggiungono lo zero, il relativo pezzo vi saluta e se ne va, e un ulteriore danno in quel particolare settore porta all'uscita di strada della vettura.




Tutto questo, in realtà, non rappresenta altro che lo scheletro del gioco, il quale viene comunque arricchito da una notevole serie di particolari. Inoltre, dopo avere imparato a utilizzare al meglio queste prime regole, è possibile passare alle regole avanzate, con prove cronometrate, diversi tipi di pneumatici, tenuta di strada, l'uso della scia per andare più veloci, condizioni atmosferiche, corse su più giri e costruzione di una propria vettura.

Formule Dé, insomma, è un gioco molto divertente, che ha la prerogativa di interessare allo stesso modo i neofiti e i giocatori più esperti. Inoltre, sono disponibili - venduti separatamente - tutti i percorsi del campionato mondiale, per potere aggiungere ulteriore varietà al gioco.

Un ottimo regalo post-natalizio!

# flycom SRL

**VIA LIGURIA,2 - 20040 BELLUSCO (MI)**

**ORARIO: 09 >12.00 - - - 14.00 >19.00 SABATO INCLUSO**

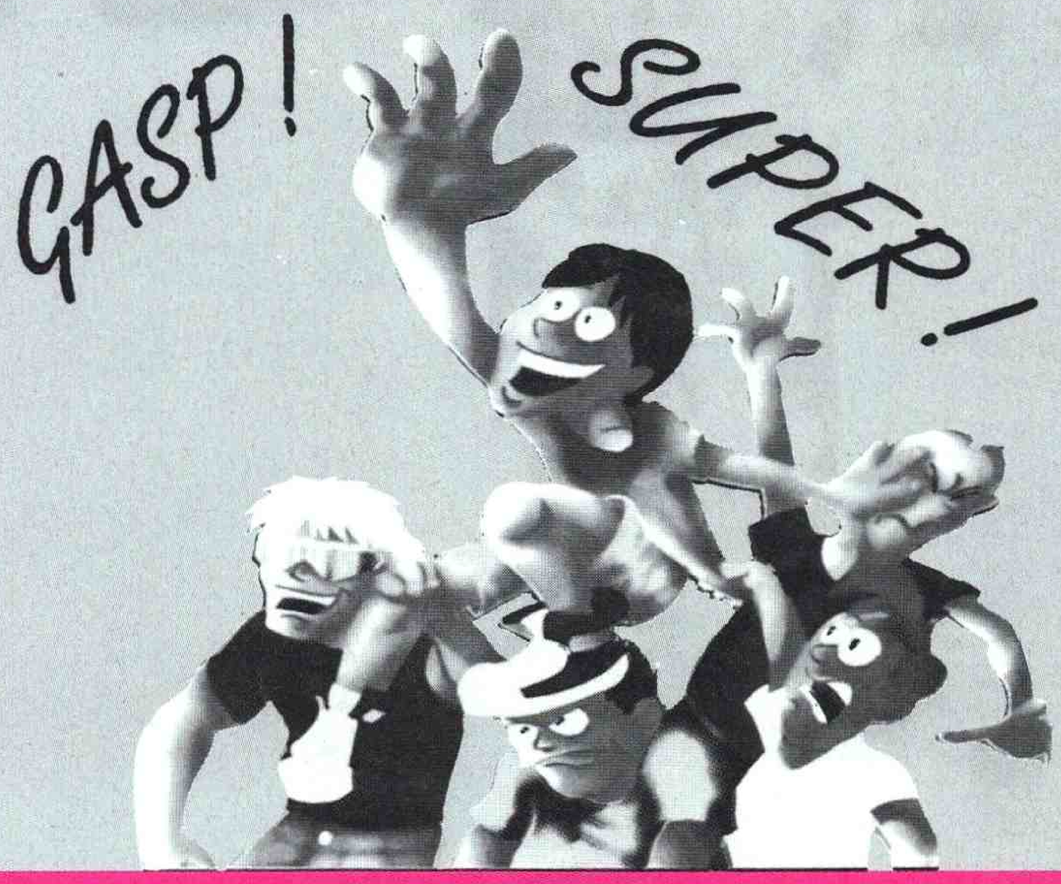
## PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

### RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

| MEGADRIVE | ☺ | MEGADRIVE | ☺ |
|---|---|---|---|
| STORY OF THOR | 59000 | SONIC 3 | 49000 |
| DYNAMITE HEDY | 69000 | J.MADDEN'94 | 39000 |
| ETERNAL CHAMP. | 49000 | SUPER STREET F | 59000 |
| EX-MUTANTS | 49000 | ROBOCOP-TERM. | 49000 |
| GENERAT.LOST | 49000 | WORLD HEROES | 59000 |
| VIRTUA RACING | 69000 | STREET FIGHT.2 | 45000 |
| **GAME GEAR** | ☺ | **MASTER SYS.** | ☺ |
| Operation Starfish 5 | 39000 | Sonic 2 | 35000 |
| Cj Elephant | 35000 | Champions of Euro | 35000 |
| Global Gladiators | 35000 | Ritorno al Futuro | 35000 |
| Shinoby 2 | 44000 | James Pond 2 | 30000 |
| Terminator 2 Arcad | 44000 | Wimbledon 2 Tenn | 35000 |
| Paperboy | 35000 | Strider 2 | 32000 |
| **GAME BOY** | ☺ | **SUPERNES** | ☺ |
| WARIO BLAST | 49000 | MORTAL KOMB.2 | 59000 |
| FORMULA 1 RACE | 46000 | JUSTICE LEAGUE | 79000 |
| MR.NUTZ | 46000 | SAILOR MOON | 59000 |
| MONSTER MAX | 46000 | STREET FIGHT. 2 | 39000 |
| TENNIS | 39000 | SUPER STREET F | 79000 |
| METROID 2 | 54000 | SUPER METROID | 55000 |

☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

**ATTENZIONE !! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2**




## ☺MeGaDrIvE

| | |
|---|---|
| CONSOLE M.DRIVE.2 | >Telefona! |
| JOYPAD PRO 4* 6 TASTI | 25.000 |
| JOYPAD 6 TASTI FIGHT.2 | 33.000 |
| ATOMIC RUNNER | *52.000 |
| BALL Z 3 D | *59.000 |
| BATMAN | *55.000 |
| BOOGERMAN | *79.000 |
| BRUTAL PAWS OF FURY | *52.000 |
| CHIKI CHIKI BOYS | *45.000 |
| CHUCK ROCK 2 | *65.000 |
| DINO DINI'S SOCCER | *59.000 |
| EARTH WORM JIM 2 | >Telefona! |
| FIFA SOCCER'96 | *108.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | *44.000 |
| HURRICANES SOCCER | *59.000 |
| IL TAGLIAERBE | *59.000 |
| INDIANA JONES 3 | *55.000 |
| JAMES BOND 007 | *52.000 |
| KICK OFF 3 | *49.000 |
| MEGA SWIW | *59.000 |
| MEGA TURRICAN | *59.000 |
| MISS PACMAN | *69.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | *108.000 |
| NBA PLAYOFF | *49.000 |
| RADICAL REX | *59.000 |
| RED ZONE | *74.000 |
| RISTAR | *89.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENT. | *59.000 |
| ROLLING THUNDER 2 | *52.000 |
| SHAQ-FU | *55.000 |
| SONIC & KNUCKLES | *74.000 |
| SPARKSTER (Rocket 2) | *65.000 |
| SPOT 111 | >Telefona! |
| SUPER KICK OFF | *49.000 |
| SUPERMAN | *59.000 |
| SYLVESTER & TWEETY | *69.000 |
| TEAM USA BASKET | *49.000 |
| TERMINATOR | *49.000 |
| THE PAGEMASTER | *69.000 |
| THE PUNISHER | *59.000 |
| TOPOLINOMANIA | *69.000 |
| ULTIMATE SOCCER | *59.000 |
| WIZ N LIZ | *39.000 |
| WORLD CUP USA'94 | *52.000 |
| YOGHI BEAR'S | *59.000 |
| ZERO THE KAMIKAZE | *55.000 |

## ☺SegA >32 X< SeGa

| | |
|---|---|
| ADATTATORE 32 X | >Telefona! |
| DOOM | *89.000 |
| SONIC CHAOTIX | *89.000 |

## ☺MaSTer-SysTem

| | |
|---|---|
| ASTERIX | *36.000 |
| CHUCK ROCK | *32.000 |
| G - LOC | *36.000 |
| MASTER GAMES (3 IN 1) | *49.000 |
| OLIMPIC GOLD | *36.000 |
| THE FLASH | *32.000 |
| TERMINATOR | *36.000 |

## ☺SeGa-SaTUrN

| | |
|---|---|
| SATURN CONSOLE | >Telefona! |
| JOIPAD SATURN | *65.000 |
| CONTROL PAD | *46.000 |
| FIFA SOCCER'96 | >Telefona! |
| GOLDEN AXE THE DUEL | *119.000 |
| HI-OCTANE | >Telefona! |
| RAYMAN | *109.000 |
| SEGA RALLY | >Telefona! |
| STREET FIGHTER 2 | *99.000 |
| VIRTUA COP | >Telefona! |
| VIRTUA FIGHTER 2 | *159.000 |
| WING ARMS | *129.000 |
| X - MEN | *149.000 |

## ☺SuPeR NinTenDo

| | |
|---|---|
| SUPERNINTENDO | >Telefona! |
| JOIPAD PRO-4 TURBO | 25.000 |
| DEMOLITION MAN | *109.000 |
| DINO DINI'S SOCCER | *65.000 |
| DONKEY KONG 2 | >Telefona! |
| HURRICANES SOCCER | *65.000 |
| INTER.SOCCER DE LUXE | >Telefona |
| KICK OFF 3 | *65.000 |
| KID CLOWN | *79.000 |
| KILLER INSTINCT | >Telefona! |
| MARKO'S MAGIC FOOTB | *55.000 |
| MEGAMEN X | *79.000 |
| RETURN OF SUPERMAN | *69.000 |
| SUPERMARIO KART | *79.000 |
| SHAQ - FU | *59.000 |
| SLAM.MASTER | *79.000 |
| THE PAGEMASTER | *69.000 |
| TINI TOONS | *59.000 |
| TOPOLINOMANIA | *69.000 |
| YOSHI'S ISLAND | >Telefona! |
| YOSHI SAFARI | *49.000 |

## ☺PlAYsTAtioN

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION ITALIA | >Telefona! |
| JOIPAD PLAYSTATION | *65.000 |
| MEMORY CARD | *52.000 |
| ACTUA GOLF | *109.000 |
| ACTUA SOCCER | *129.000 |
| ALONE IN THE DARK | *109.000 |
| EXTREME SPORT | *109.000 |
| FIFA SOCCER'96 | *119.000 |
| GOAL STORM | *119.000 |
| HI-OCTANE | *119.0000 |
| KILEAK THE BLOOD | *99.000 |
| KRAZY IVAN | *109.000 |
| LOADED | *129.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | *129.000 |
| PHILOSOMA | *109.000 |
| RAYMAN | *109.000 |
| STREET FIGHTER 2 | *92.000 |
| TEKKEN | *129.000 |
| TOP GUN | >Telefona! |
| TOSHINDEN | *109.000 |
| TOTAL NBA '96 | >Telefona! |
| TWISTED METAL | *109.000 |
| WAR HAWK | *109.000 |
| WIPEOUT | *119.000 |
| X - COM | *119.000 |

*Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro legittimi proprietari. Vendita P. I. a norma di legge. I prezzi sono IVA inclusa.*

## Vendita per Corrinspondenza Tel. 039. 6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

*Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.*

# CONSOLIAMOCI

**Non posso non raccomandarvi, come sempre, di porre la massima attenzione nel compilare la vostra inserzione, che deve essere accompagnata da una fotocopia di un documento (onde evitare gli stupidi scherzi già accaduti). L'indirizzo è, come di consueto: Xenia Ed. - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano.**

Vendo Super Nintendo completo di cavi, due joypad, un joystick, Action Replay e molte altre cartucce. Per informazioni telefonare, ore pomeridiane, allo 049/793421 e chiedere di Andrea.

Vendo Sega Mega Drive più 32X, quattro joypad e le seguenti cartucce: Doom, Virtua Racing Deluxe, MicroMachines 2, Dune II, Spiderman, Theme Park, Robocop vs Terminator, Altered Beast, NBA Jam, Dragon, Lotus II, Street Fighter II SCE, Mortal Kombat, Aladdin, Sensible Soccer, Combat Cars e World Cup USA '94 a L. 650.000. Telefonare allo 06/8293725 e chiedere di David.

Vendo molte cartucce per Sega Mega Drive a partire da L. 30.000 fino a un massimo di L. 60.000. Telefonare allo 035/752596 e chiedere di Bergamo.

Vendo Nintendo 8 Bit completo di alimentatore, cavi, due joypad, un joystick, pistola zapper, Mario Bros, Rygar, Star Wars e altri titoli a L. 180.000. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 20:30, allo 0321/510991 e chiedere di Sergio.

Vendo le cartucce Turtles in Time e Super James Pond II per Super Nintendo a L. 40.000 l'una. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 15:00, allo 0185/274098 e chiedere di Giuseppe.

Vendo le seguenti cartucce per 3DO: Flying Nightmares a L. 80.000, Flashback, Total Eclipse e Powers Kingdom a L. 50.000. Vendo, inoltre, Action Replay II per Sega Mega Drive a L. 60.000 e un Arcade Stick a sei pulsanti a L. 50.000. Telefonare allo 051/6740327 e chiedere di Fabrizio.

Compro le seguenti cartucce per Sega Mega Drive (preferibilmente europee): Doraemon, Final Fight, Golden Axe I e II, New Zealand Story, Super Real Volley, Snow Bros, Klax, Tetris, Wonder Boy, Wonder Boy in Monster Land, Paperboy. Telefonare allo 055/9102395 e chiedere di Simone.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Pugsy a L. 28.000, Wonder Boy a L. 38.000, Predator II e World of Illusion a L 52.000. Telefonare allo 030/2701822 e chiedere di Andrea.

Vendo Sega Mega Drive europeo completo di cavi, due joypad e undici cartucce a L. 700.000. Telefonare, ore serali, allo 0422/435579 e chiedere di Enrico.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: Super Street Fighter II, Captain Commando, Lion King, Power Drive, Mortal Kombat II, Power Rangers, International Superstar Soccer. Telefonare allo 0383/84458 oppure allo 0383/895665 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega Master System II con un joypad più pistola, sei cartucce a L. 250.000. Telefonare allo 0873/549216 e chiedere di Nico.

Vendo 3DO modello NTSC con due joypad e una Light Gun più due cartucce a scelta a L. 500.000. Vendo, inoltre, numerosi titoli a L. 50.000 l'una. Telefonare, dalle ore 20:00 alle ore 20:30, allo 0424/540388 e chiedere di Paolo.

Vendo Sega Master System con Light Phaser più due joypad e ventiquattro cartucce a L. 600.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0321/626547 e chiedere di Roberto.

Vendo Sega Master System II plus completo di pistola Light Phaser, un joypad e le seguenti cartucce: Alex Kidd in Miracle World e Rescue Mission a L. 20.000, Double Dragon a L. 35.000, Ghouls'n'Ghosts a L. 30.000, Tennis Ace a L. 20.000, Operation Wolf a L. 20.000, World Cup Italia '90 a L. 30.000, Shinobi a L. 20.000. Prezzi trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0742/354310 e chiedere di Gianluca.

Scambio Sega Mega Drive con cinque cartucce per un Super Nintendo con uno o due cartucce. Telefonare allo 0332/536651 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per Varese e provincia.

Vendo Game Boy completo di cavi, cuffia e le seguenti cartucce: Pit-Fighter, Tetris, Double Dragon, Probotector, Gargoyles, Amazing Spiderman, Duck Tales, Super Mario Land, Joe & Mac (Caveman Ninja), Zelda a L. 330.000. Telefonare, dalle ore 11:00 alle ore 18:30 allo 02/33100301 e chiedere di Ivo.

Vendo Neo Geo con un joystick e le seguenti cartucce: Alpha Mission II, Super Sidekicks II, Last Resort, Magician Lord, Samurai Shodown II, Fatal Fury II, Art of Fighting II a L. 400.000. Vendo, inoltre, cartucce per Super Nes a L. 20.000 l'una. Telefonare allo 079/237299.

Vendo Sega Mega Drive, adatto anche a cartucce giapponesi, più tre joypad, di cui uno con sei tasti, turbo e autofire. Vendo inoltre le seguenti cartucce: Mortal Kombat, Streets of Rage II, Terminator, The Revenge of Shinobi, Golden Axe, Robocop vs Terminator, Dynamite Duke, Dracula, Batman III - The Revenge of Joker, Altered Beast, Moonwalker, Super Real Basketball, Abrahms Battle Tank, Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Turbo, Chuck Rock a L. 600.000. Vendo anche separatamente. Telefonare allo 081/7645904 e chiedere di Stefano.

Vendo Sega Mega Drive più due pad, FIFA Soccer e un'altra cartuccia a L. 150.000. Vendo, inoltre, le seguenti cartucce: Dragon, Super Street Fighter II, Earthworm Jim e molti altri. Telefonare allo 0864/54265 e chiedere di Elio.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes: Street Fighter II a L: 40.000, Street Fighter II Turbo a L. 55.000, Royal Rumble a L.50.000, Sensible Soccer a L. 40.000, Road Runner a L. 60.000, Jurassic Park a L. 40.000, Super Soccer a L: 35.000, Super Tennis a L. 50.000, Turtles in Time a L. 50.000, Super Strike Gunner a L. 60.000. Scrivere a: Schiavo Stefano - corso della Vittoria 18 - 28100 Novara.

Vendo Neo Geo CD con due joypad, Super Sidekicks III e Samurai Shodown II a L: 550.000. Telefonare, ore serali, allo 0182/684650 e chiedere di Roberto.

Vendo Sega Mega Drive, Mega CD, 32X, accessori e varie cartucce a L. 600.000. Vendo Winning Eleven a L. 150.000. Telefonare, dopo le ore 20:00, allo 0575/651051 e chiedere di Luca.

Compro titoli per Playstation: Air Combat, Destruction Derby, Jumping Flash, Krazy Ivan, Tekken, Toshinden, Wipeout, Ridge Racer e altre. Telefonare allo 0187/420843 e chiedere di Francesca.

Vendo Neo Geo più due joypad e ventidue cartucce a L. 2.500.000. Telefonare allo 085/96716.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: FIFA Soccer 95 a L: 50.000, Grand Slam Tennis a L. 30.000, Sensible Soccer a L. 50.000, League Pro Striker II a L. 30.000, Cannon Fodder a L. 60.000, oppure il tutto in blocco a L. 200.000. Telefonare allo 06/76963819 oppure allo 06/7674068 e chiedere di Paolo.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nintendo: The Lion King, NBA Jam, Pitfall, Euro Football Champ, Batman Returns, Turtles in Time. Telefonare allo 0382/935914 e chiedere di Antonio.

Vendo i seguenti giochi per Mega Drive: Thunder Force IV (jap) a L. 50.000, Ex Ranza (jap) a L. 50.000, Pitfall (euro) a L. 60.000. MegaTurrican (euro) L. 60.000, Mortal Kombat 2 (euro) L. 55.000, NBA Jam Tournament Edition (euro) a L. 85.000, Sparkster (euro) a L. 75.000, Streets of Rage 2 (jap) a L. 40.000, Sonic (euro) a L. 25.000, Chuck Rock 2 (euro) a L. 55.000, Global Gladiators (euro) a L. 35.000, Quack Shot (jap) a L. 35.000, Truxton (euro) a L. 30.000. Vendo inoltre Chakan per Game Gear a L. 30.000. Telefonare allo 0341/643907, dalle ore 15:00 alle 21:00 e chiedere di Giorgio.

Scambio le seguenti cartucce per Super Nes: Mortal Kombat II, Pitfall - The Mayan Adventure e Super Mario All Stars. Sono interessato a Secret of Mana, Final Fantasy III, Chrono Trigger, Final Fantasy II o qualunque altro RPG. Vendo/scambio cartucce per Game Boy. Telefonare allo 0733/653036.

Vendo Nintendo Nes, due pad, pistola Zapper e cinque giochi a L. 200.000. Telefonare dalle 14:00 allo 06/300765 o 514664. L'annuncio è valido solo per Roma e provincia.

Vendo/scambio software e hardware per SNES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, 32X (usa). Telefonare allo 089/274101 e chiedere di Massimiliano.

Vendo Super Nintendo, due joypad, cavo scart, adattatore jap/usa, Super Street Fighter II, Axelay, Valken, Demon's Crest, Super Ghouls'n Ghosts, Super Punch Out, Super Mario World, Super Mario All Stars. Telefonare, se interessati, allo 051/6341001. Annuncio valido solo per Bologna e dintorni.

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| ASTERIX 2 POWER OF THE GOOD | L. | 125.000 |
| BATMAN FOREVER | L. | 115.000 |
| COMIX ZONE | L. | 115.000 |
| COMIX ZONE USA | L. | 133.000 |
| DEMOLITION MAN | L. | 125.000 |
| EARTWORM JIM 2 | L. | 125.000 |
| EXO SQUAD | L. | 122.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | L. | 109.000 |
| FIFA SOCCER '96 | L. | 109.000 |
| FLUX | | TELEFONARE |
| FRANK THOMAS BIG HURT (BASEBALL) | | TELEFONARE |
| IZZY'S OLYMPIC QUEST | L. | 119.000 |
| JONN MADDEN '96 (FOOTBALL) | L. | 119.000 |
| JUSTICE LEAGUE | L. | 123.000 |
| LIGHT CRUSADER | L. | 139.000 |
| MARSUPILAMI | L. | 119.000 |
| MEGA TURRICAN | L. | 109.000 |
| MICROMACHINES '96 | L. | 115.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. | 109.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 USA | L. | 159.000 |
| MR NUTZ 2 | L. | 129.000 |
| NBA LIVE '96 | L. | 119.000 |
| NFL QUARTERBACK CLUB '96 | L. | 126.000 |
| NHL HOCKEY '96 | L. | 115.000 |
| PETE SAMPRAS '96 | L. | 109.000 |
| PGA TOUR GOLF '96 | L. | 125.000 |
| PHANTOM 2040 | L. | 125.000 |
| POWER DRIVE | L. | 102.000 |
| POWER RANGERS THE MOVIE USA | L. | 129.000 |
| PREMIER MANAGER | L. | 109.000 |
| PRIMAL RAGE | L. | 129.000 |
| REVOLUTION X | | TELEFONARE |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | | TELEFONARE |
| STAR TREK DEEPSPACE NINE | L. | 122.000 |
| STORY OF THOR | L. | 134.000 |
| SUPER SKID MARKS | L. | 119.000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | L. | 149.900 |
| SYNDICATE | L. | 79.900 |
| THE OOZE | | TELEFONARE |
| THEME PARK | L. | 119.000 |
| TOTAL FOOTBALL | L. | 119.000 |
| TOURTLES TOURNAMENT FIGHTER | L. | 136.900 |
| URBAN STRIKE | L. | 83.000 |
| VECTOR MAN | L. | 109.000 |
| WACHY RACES | | TELEFONARE |
| WATERWORLD | L. | 105.000 |
| WEAPON LORD | L. | 109.000 |
| WORMS | L. | 103.000 |
| ZOOP USA | L. | 115.000 |

## PLAYSTATION

| | | |
|---|---|---|
| **ACC ACCESSORI PLAYSTATION** | | |
| ACC JOYPAD PAL | L. | 69.900 |
| ACC LINK CABLE PAL | L. | 53.900 |
| ACC MEMORY CARD PAL | L. | 53.900 |
| ACC MOUSE PAL | L. | 69.900 |
| **PAL PLAYSTATION** | | |
| PAL 3D LEMMINGS | L. | 112.900 |
| PAL ACTUA GOLF | | OFFERTA |
| PAL ACTUA SOCCER | | TELEFONARE |
| PAL AIR COMBAT | L. | 99.000 |
| PAL ALON IN THE DARK | L. | 102.900 |
| PAL ASSAULT RIGS | L. | 102.900 |
| PAL CYBERSLED | L. | 102.900 |
| PAL DESTRUCTION DERBY | L. | 109.000 |
| PAL DISCWORLD | L. | 99.000 |
| PAL DOOM | | DISPONIBILE |
| PAL EXTREME SPORT | L. | 102.900 |
| PAL FIFA SOCCER 96 | L. | 119.000 |
| PAL GOAL STORM | | OFFERTA |
| PAL HI-OCTANE | | TELEFONARE |
| PAL INTERCEPTOR | L. | 102.900 |
| PAL INTERN. CHAMPIONSHIP SOCCER | L. | 112.000 |
| PAL JOHNNY BAZOOKATONE | | TELEFONARE |
| PAL JUMPING FLASH | L. | 99.000 |
| PAL KILEAK THE BLOOD | L. | 102.900 |
| PAL KRAZI IVAN | L. | 102.900 |
| PAL LOADED | L. | 121.900 |
| PAL MADDEN '96 | L. | 115.000 |
| PAL MORTAL KOMBAT 3 | L. | 119.000 |
| PAL NBA JAM TOURNAMENT EDITION | L. | 112.000 |
| PAL NHL '96 | | TELEFONARE |
| PAL NOVASTORM | L. | 99.000 |
| PAL OFF WORLD | L. | 102.900 |
| PAL PARODIUS | L. | 112.000 |
| PAL PGA '96 | | TELEFONARE |
| PAL PHILOSOMA | L. | 102.900 |
| PAL PSYCHIC DETECTIVE | | TELEFONARE |
| PAL RAPID-RELOAD | L. | 102.900 |
| PAL RAYMAN | L. | 119.000 |
| PAL RIDGE RACER | | OFFERTA |
| PAL ROAD RASH | | TELEFONARE |
| PAL SHOCKWAVE ASSAULT | | TELEFONARE |
| PAL STARBLADE ALPHA | L. | 102.900 |
| PAL STREET FIGHTER - THE MOVIE | L. | 112.000 |
| PAL TEKKEN | L. | 119.000 |
| PAL THE RAIDEN PROJET | L. | 105.000 |
| PAL THEME PARK | | TELEFONARE |
| PAL TOSHINDEN | L. | 99.900 |
| PAL TOTAL ECLIPSE TURBO | L. | 102.900 |
| PAL TRUE PINBALL | | TELEFONARE |
| PAL TWISTED METAL | L. | 102.900 |
| PAL VIEWPOINT | | TELEFONARE |
| PAL WAR HAWK | L. | 102.900 |
| PAL WING COMMANDER 3 | | TELEFONARE |
| PAL WIPE OUT | | OFFERTA |
| PAL WORLD CUP GOLF | | TELEFONARE |
| PAL WORMS | | TELEFONARE |
| PAL WRESTLE MANIA | L. | 99.000 |
| PAL X-COM | L. | 112.000 |
| USA DOM | | TELEFONARE |

## SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| JAP F1 LIVE INFORMATION | TELEFONARE |
| **USA SEGASATURN** | |
| USA BLACK FIRE | TELEFONARE |
| USA N B A JAM T.E. | TELEFONARE |
| USA RAYMAN | TELEFONARE |
| USA THEME PARK | TELEFONARE |
| USA VIRTUAL RACING | TELEFONARE |
| USA X-MEN | TELEFONARE |
| FIFA SOCCER 96 | TELEFONARE |
| STREET FIGHTER III | TELEFONARE |
| CASTELVANIA V | TELEFONARE |
| DARIUS GAIDEN | TELEFONARE |
| KEN IL GUERRIERO | TELEFONARE |
| WING COMMANDER III | TELEFONARE |

## 3 DO

| | |
|---|---|
| FOES OF ALI | TELEFONARE |
| HOT PIE | TELEFONARE |
| NHL HOCKEY | TELEFONARE |
| PGA TOUR GOLF | TELEFONARE |
| PSYCHIC DETECTIVE | TELEFONARE |

## SUPERNINTENDO

| | | |
|---|---|---|
| AIR STRIKE PATROL | L. | 135.000 |
| ASTERIX & OBELIX | L. | 133.900 |
| BIG SKY TROOPER USA | | NOVITÀ |
| BIKE AND MICE FROM MARS | L. | 133.000 |
| BIKE AND MICE FROM MARS USA | L. | 119.000 |
| CAPTAIN AMERICA USA | L. | 89.900 |
| CAPTAIN COMMANDO USA | L. | 133.000 |
| CASTLEVANIA 2-VAMPIRE KISS | | OFFERTA |
| CHRONO TRIGGER | L. | 167.000 |
| CUTTH ROAST ISLAND USA | | NOVITÀ |
| DEMON BLAZON | | NOVITÀ |
| DONKEY KONG COUNTRY | L. | 149.000 |
| DIDDY'S KONG QUEST (Donkey Kong Country 2) | | OFFERTA |
| DOOM | L. | 149.000 |
| DRAGON | L. | 103.000 |
| EARTH BOUND USA | L. | 151.000 |
| EARTHWORM JIM | L. | 119.000 |
| EARTWORM JIM 2 | L. | 125.000 |
| F1 POLE POSITION 2 | L. | 110.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | L. | 123.900 |
| FIFA SOCCER '96 | L. | 125.000 |
| FINAL FANTASY 3 USA | L. | 159.000 |
| FINAL FIGHT 3 | | NOVITÀ |
| FIRE STRIKE USA | L. | 123.000 |
| FOREMAN FOR REAL BOXING | | NOVITÀ |
| FOREMAN FOR REAL BOXING USA | | NOVITÀ |
| HUMMERLOCK WRESTLING USA | L. | 135.000 |
| HURRICANES | L. | 95.000 |
| ILLUSION OF GAJA | L. | 119.000 |
| INDY CAR RACING | L. | 119.000 |
| INTERN. SUPER STAR SOCCER DE LUXE EDITION | L. | 139.000 |
| IZZYS OLYMPICS QUEST | L. | 121.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL '96 | L. | 146.000 |
| JUDGE DREED | L. | 115.000 |
| JUSTICE LEAGUE | L. | 109.000 |
| KICK OFF 3 | L. | 59.900 |
| KILLER INSTINCT USA CD | L. | 159.000 |
| KILLER INSTINCT PAL CD | | OFFERTA |
| LADY STALKER USA | | NOVITÀ |
| MAGAMEN X 3 USA | | NOVITÀ |
| MANCHESTER UNITED CHAMP SOCCER | L. | 111.000 |
| MEGAMEN 7 | L. | 125.000 |
| MEGAMEN X2 | L. | 125.000 |
| MICROMACHINES | L. | 84.900 |
| MORTAL KOMBAT 2 | L. | 89.900 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. | 129.000 |
| NBA GIVEN'N'GO | | TELEFONARE |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | L. | 99.900 |
| NBA LIVE '96 USA | L. | 149.000 |
| NBA LIVE '96 EUR | L. | 128.000 |
| NHL '95 | L. | 105.000 |
| NHL '96 | L. | 146.000 |
| PAGEMASTER | L. | 69.900 |
| PHANTOM 2040 | L. | 129.000 |
| POCKY & ROCKY 2 | L. | 119.000 |
| PREHISTORIK MAN USA | | NOVITÀ |
| PRIMAL RAGE | | TELEFONARE |
| PRIMAL RAGE USA | L. | 139.000 |
| ROMANCE OF 3 KING DOMS USA | L. | 146.000 |
| RUN E GUN | | NOVITÀ |
| SAMURAI SHODOWN USA | L. | 95.000 |
| SECRET OF EVERMORE USA | L. | 151.000 |
| SECRET OF MANA | L. | 99.900 |
| SECRET OF MANA 2 | | TELEFONARE |
| STAR TREK DEEP SPACE | L. | 119.000 |
| STARGATE | L. | 112.900 |
| SUPER FINAL MATCH TENNIS | | NOVITÀ |
| SUPER INDIANA JONES | L. | 79.900 |
| SUPERBOMBERMAN 2 | L. | 75.000 |
| SUPERBOMBERMAN 3 | | NOVITÀ |
| THE BRAINESS USA | | NOVITÀ |
| THE MASK | L. | 119.000 |
| THEME PARK | L. | 119.000 |
| TIME COP | | NOVITÀ |
| URBAN STRIKE | L. | 119.000 |
| VAL D'ISERE CHAMP | L. | 105.000 |
| WATERWORLD USA | | NOVITÀ |
| YOSKI 'S ISLAND (Super Mario 5) | L. | 135.000 |
| SUPER MARIO ALL STARS | L. | 99.900 |
| POWER DRIVE | L. | 105.000 |

# Amici del Gioco

CORSO ROMA, 48 • 10024 MONCALIERI

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Puoi ordinare tutti i giorni al 011/681.18.18

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON CONSENTE A VOLTE DI INDICARE L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE. TELEFONATECI PER AVERE LE ULTIME QUOTAZIONI.

**IMPORTANTE!!!**
**Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/681.31.04**

Auguri e Buone Feste

**Tutti i giochi sono ORIGINALI**

**Disponibili anche novità per 3DO e Neo Geo Cd**

**Ordinare è facile:**

✔puoi telefonare al **011/681.18.18**

✔puoi faxare al **011/681.31.04**

Spedizioni in tutta Italia per mezzo di:

POSTA

CORRIERE

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

**DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM**

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

# CONTROL YOUR CONSOLE

**Eccoci, ritrovati, al consueto appuntamento controlconsolistico, in cui trovano spazio i trucchi (e altro) scoperti da voi lettori, che vanno ovviamente indirizzati a: Xenia Ed. - ConsoleMania - Control Your Console - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Ci risentiamo alla prossima.**

**Dave**

## MEGA DRIVE BUSTERS

ROBOCOP VS TERMINATOR
In qualsiasi momento di gioco, mettere in pausa e premete in successione : A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B. Se il tutto è stato eseguito correttamente dovreste udire un effetto sonoro (quello di uno sparo). In questo modo sarete più veloci. Grazie a Mattia Pizzi e Luca Banfi.

STREETS OF RAGE 2
Vi interessa per caso poter selezionare il livello di partenza? Beh, allora non bisogna far altro che premere A + B, andare su options e premere start. Oltre che poter selezionare i livelli, si potranno scegliere due livelli di difficoltà inediti (very easy e mania) e fino a ben 9 continue.

NBA LIVE '95
Avete mai desiderato di poter scorrazzare liberamente per il campo, tirare da dove vi pare eseguendo ogni sorta di azione senza che gli avversari vi rompessero le scatole? Se sì, prendete possesso della palla e premete A + start (una seconda pressione vi consentirà di ritornare alla normalità). Mille grazie a Simone Maggi.

WORLD OF ILLUSION
Avete dei problemi con questo stupendo (ma fin troppo semplice) titolo disneyano? Beh, qualcuno ha pensato a voi, e ne sono prova le password seguenti :
Mickey Mouse:
Livello 1: Minni, Pippo, Paperina, Pluto.
Livello 2: Orazio, Paperina, Pippo, Paperone.
Livello 3: Pippo, Pluto, Paperone, Minni.
Livello 4: Paperina, Paperone, Pluto, Orazio.
Livello 5: Paperone, Orazio, Pippo, Pluto.
Donald Duck:
Livello 1: Pippo, Minni, Paperina, Orazio.
Livello 2: Pluto, Paperone, Orazio, Minni.
Livello 3: Orazio, Pippo, Paperina, Pluto.
Livello 4: Paperina, Paperone, Pippo, Pluto.
Livello 5: Pluto, Pippo, Orazio, Paperone.

TRUXTON
Questo trucco lo dovrebbero conoscere anche i sassi, comunque i soliti sbadati sappiano che, per disintegrare qualsiasi cosa presente sullo schermo, è sufficiente lanciare una bomba, mettere la pausa, attendere circa 10 secondi, togliere la pausa.

## SUPER FAMICOM BUSTERS

KILLER INSTINCT
Dopo aver selezionato il personaggio, premete in successione pugno debole, pugno medio, calcio debole, sinistra, destra, pugno medio, pugno forte, calcio forte. Il tutto deve essere eseguito mentre appare la scritta "vs". Questo servirà ad aumentare la velocità del gioco. Il trucco può essere ripetuto più volte durante le varie schermate in cui compare la scritta "vs". Mille grazie a Martino...

ALADDIN
Un trucco simile a questo è stato pubblicato un annetto fa circa (o forse più), ma qualcuno di voi potrebbe averne ancora bisogno, non è vero? Beh, queste sono le password dei vari livelli:
Livello 2: genio, Abu, Aladdin, sultano.
Livello 3: Jafar, Abu, Jasmine, genio.
Livello 4: genio, Jafar, Aladdin, Abu.
Livello 5: Abu, Aladdin, genio, Jasmine.
Livello 6 (bonus): Jasmine, Jafar, sultano, Jasmine.
Livello 7: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar.
Livello 8 (finale): Aladdin, Jasmine, Abu, sultano.
Gli interessati ringrazino Matteo Masotti...

## NEO GEO CD BUSTERS

KING OF FIGHTERS '95
Segue un elenco completo delle supermosse segrete! Potete già sin d'ora ringraziare Massimiliano Gramentieri:
- Kyo Kusanagi: basso, basso/indietro, indietro, basso/indietro, basso, basso avanti, avanti + C.
- Benimaru Nikaido: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti + C.
- Goro Diamond: avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + C.
- Terry Bogard: basso, basso/indietro, indietro, basso/indietro, avanti + BC.
- Andy Bogard: basso (2 secondi), basso/avanti, avanti + BD.
- Joe Higashi: avanti, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti + BC.
- Robert Garcia: basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + C.
- Takuma Sakazaki: basso, basso/avanti, avanti, indietro, avanti + AC.
- Ryo Sakazaki: basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + C.
- Mai Shiranui: avanti, basso/indietro, avanti + BC.
- King: indietro, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + BD.
- Yuri Sakazaki: avanti, indietro, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + BC.
- Ralf: basso/indietro (2 secondi), indietro, avanti + C.
- Clark: avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, basso, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + C.
- Jeidern: indietro (2 secondi), basso, alto + BC.
- Chin Getsai: basso, basso/avanti, avanti, basso, basso/avanti + C.
- Athena Asamija: indietro, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro, alto/indietro + BC e quindi basso, basso/indietro, indietro + C.
- Sie Kensou: basso, basso/avanti, avanti, indietro, avanti + D.
- Chang Koean: basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + C.
- Kim Kaphwan: basso, basso/indietro, indietro, basso/indietro, avanti + BD.
- Choi Boundage: indietro (2 secondi), basso, avanti + BC.
- Billy Cane: basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso, basso/indietro, indietro + AC.
- Giji Kisagi: indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti, basso/avanti, basso + B.
- Iori Yagami: basso, basso/indietro, indietro, basso/indietro, basso, basso/avanti, avanti + C.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

# DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

**centro videogames modellismo e giapponeserie**

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

## PSX

| | |
|---|---|
| Ace Combat | L. 129000 |
| Aquanaut's Holiday | L. 119000 |
| Arc the Lad | L. 119000 |
| Cyber Sleed | L. 129000 |
| Cyber War | L. 169000 |
| Dragon Ball Z | L. 129000 |
| Gundam | L. 129000 |
| Hiper Formation Soccer | L. 139000 |
| J. League Winning Eleven | L. 139000 |
| Jumping Flash | L. 139000 |
| Magic Beast Warriors | L. 119000 |
| Metal Jacket | L. 129000 |
| Motor Toon | L. 129000 |
| Night Striker | L. 119000 |
| Philosoma | L. 129000 |
| Powerful Baseball '95 | L. 119000 |
| Ridge Racer Revolution | L. 149000 |
| Rayman | L. 139000 |
| Street Fighter Real Battle | L. 129000 |
| Striker | L. 159000 |
| Toshinden | L. 129000 |
| Total Eclipse Turbo | L. 139000 |
| Twin Goddeses | L. 109000 |
| Victory Zone | L. 109000 |
| Zero Divide | L. 129000 |

## NEWS PSX NEWS

| | |
|---|---|
| **Toshinden II** | **Theme Park** |
| **NBA Slam Dunk** | **Street Fighter Zero** |
| **PD Ultraman** | **Two Tenkaku** |
| **Carnage Heart** | **Kileak the Blood II** |

NEWS NINTENDO ULTRA 64 NEWS

NEWS NINTENDO ULTRA 64 NEWS

## SUPERNES SUPERFAMICOM

| | |
|---|---|
| Batman Forever | L. 149000 |
| Captain Tsubasa J | L. 169000 |
| Chrono Trigger | L. 159000 |
| Donkey Kong Country 2 | L. 169000 |
| Doom | L. 159000 |
| Dracula XX | L. 129000 |
| Earthworm Jim 2 | L. 139000 |
| Fifa Soccer '96 | L. 139000 |
| Judge Dredd | L. 99000 |
| Yoshi's Island | L. 169000 |
| International S. S. S. Deluxe | L. 149000 |
| Front Mission | L. 139000 |
| Killer Istinct | L. 119000 |
| Mortal Combat III | L. 159000 |
| NBA Live '96 | L. 139000 |
| Perfect Eleven II | L. 159000 |
| Rockman x III | L. 159000 |
| Stargate | L. 99000 |
| True Lies | L. 99000 |
| Time Cop | L. 129000 |

## CONSOLE

| | |
|---|---|
| Sony Playstation Jap | L. 749000 |
| Sony Playstation Jap + game | L. 829000 |
| Sega Saturn Jap | L. 779000 |
| Sega Saturn Jap + game | L. 839000 |
| 3DO + game | L. 749000 |
| Sega Multi Mega (Mega Drive - Mega CD - CD Player) | L. 499000 |
| Mega Drive II Pal | L. 220000 |
| S. Nes Scart U.S.A. | L. 250000 |
| Game Gear | L. 220000 |
| Game Gear Color | L. 235000 |
| Game Boy | L. 110000 |
| Game Boy Color | L. 110000 |

## 3DO

| | |
|---|---|
| Burning Soldier | L. 50000 |
| Dragon Ticoon | L. 50000 |
| Digital Dreamware | L. 50000 |
| Fifa Soccer | L. 50000 |
| Flash Back | L. 50000 |
| Guardian War | L. 50000 |
| Ice Breaker | L. 50000 |
| Immercenary | L. 50000 |
| Mad Dog II | L. 50000 |
| Myst | L. 50000 |
| Mind Teazzer | L. 50000 |
| Panzer General | L. 50000 |
| Pyramid Intruder | L. 50000 |
| Rise of the Robots | L. 50000 |
| Sailor Moon Special | L. 50000 |
| Space Ace | L. 50000 |
| Space Hulk | L. 50000 |
| Space Pirates | L. 50000 |
| Supreme Warrior | L. 50000 |
| Station Invasion | L. 50000 |
| Virtual Stadium '95 | L. 50000 |
| Wicker 18 | L. 50000 |
| Wolfenstein 3D | L. 50000 |

## NEO GEO CD

| | |
|---|---|
| Alpha Mission II | L. 50000 |
| Art of Fighting II | L. 50000 |
| Dunk Dream | L. 60000 |
| Double Dragon | L. 70000 |
| Fatal Fury Special | L. 50000 |
| Fatal Fury III | L. 70000 |
| Fire Suplex | L. 60000 |
| Galaxy Fighter | L. 60000 |
| King of Fighter '95 | L. 70000 |
| Ninja Commando | L. 50000 |
| Robo Army | L. 50000 |
| Savagereign | L. 70000 |
| Samurai Spirit | L. 50000 |
| Samurai Showdown III | L. 70000 |
| Super Spy | L. 50000 |
| Super Side Kick III | L. 70000 |
| World Heroes II Jet | L. 60000 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| Ashtal | L. 109000 |
| Bug | L. 119000 |
| Clock Work Knight 2 | L. 109000 |
| Dark Seed | L. 99000 |
| Daytona | L. 119000 |
| Dragon Ball Z | L. 139000 |
| F-1 Live Information | L. 135000 |
| Galaxy Fighter | L. 119000 |
| Greatest Nine | L. 109000 |
| Golden Axe the Duel | L. 109000 |
| Hang on GP-95 | L. 115000 |
| Hat Trick Hero | L. 129000 |
| King of Spirits | L. 109000 |
| King of Boxing | L. 109000 |
| International Victory Goal | L. 109000 |
| Master Golf | L. 119000 |
| NBA Jam T. E. | L. 119000 |
| Panzer Dragon | L. 119000 |
| Quantum Gate I | L. 99000 |
| Race Drivin | L. 109000 |
| Rayman | L. 129000 |
| Ray Earth | L. 89000 |
| Shining Wisdom | L. 99000 |
| Slam Dunk | L. 109000 |
| Twin Bee | L. 109000 |
| Thunderstorm e Road Blaster | L. 129000 |
| Toshinden | L. 119000 |
| Virtua Cop (With Gun) | L. 179000 |
| Virtua Fighter II | L. 139000 |
| Virtual Open Tennis | L. 129000 |
| Virtual Volley Ball | L. 119000 |
| Wing Arms | L. 109000 |
| World Advanced | L. 129000 |

## NEWS SATURN NEWS

| | |
|---|---|
| **Chaos Control** | **Gundam** |
| **Guardian Heroes** | **Sega Rally** |
| **Virtua Racing** | **Darius Gaiden** |
| **Hokuto no Ken** | **Gunbird** |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| Batman Forever | L. 110000 |
| Batman e Robin | L. 119000 |
| Dragon Ball Z | L. 70000 |
| Earthworm Jim 2 | L. 139000 |
| Fatal Fury II | L. 70000 |
| FIFA Soccer '96 | L. 99000 |
| John Madden '96 | L. 119000 |
| Judge Dredd | L. 99000 |
| Mega Man Willy | L. 115000 |
| Micro Machine '96 | L. 109000 |
| Mortal Kombat III | L. 139000 |
| NHL Hockey '96 | L. 119000 |
| Pete Sampras Tennis '96 | L. 109000 |
| Slam Master | L. 130000 |
| Story of Thor | L. 119000 |
| Sailor Moon | L. 70000 |
| The Punishier | L. 110000 |
| Virtua Racing | L. 99000 |
| Warlock | L. 110000 |
| Waterworld | L. 109000 |

**OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!**

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# CONTROL YOUR CONSOLE

**Breve premessa alle risposte di questo mese: la Telecom ha deciso di suddividere i servizi telefonici in due categorie, e cioè chat line varie (gli 144) e servizi professionali (166). Il nostro è considerato appunto un servizio professionale, e per questa ragione ha cambiato numero: d'ora in poi (e già da un paio di settimane) il numero giusto per contattarci è 166 220 945 (cambiano quindi solo le prime tre cifre).**

- Anonimo: "Ciao, vorrei sapere se le fatality di Mortal Kombat 3 sono uguali per tutte le piattaforme."
Carissimo, lieto di deluderti, le fatality di MK3 cambiano, seppur poco, da una versione all'altra.

- "Ciao, mi chiamo Giorgio e ho da poco acquistato un Sony Playstation con Wipeout; vorrei sapere se esistono dei trucchi per questo gioco."
Grazie alla memoria di Hype posso dirti il trucco per la pista nascosta.
Vai nel menu per la scelta dei giocatori poi premi CONTEMPORANEAMENTE Shift Destra 1, Shift Sinistra 1, Destra, Start, Quadrato, Cerchio, X.
Nella selezione delle piste troverai il nuovo tracciato denominato FIRESTART.

- Anonimo: "Quando uscirà in Italia l'Ultra 64? E tecnicamente sarà in grado di fare concorrenza al Saturn e al Playstation? In parole povere, devo aspettare e comprarlo oppure mi devo "accontentare" di una delle due console già esistenti?"
Spero che tu abbia letto le news di questo mese. Lì trovi tutte le informazioni di cui hai bisogno.

- Anonimo: "Quando pubblicherete le mosse segrete di Virtua Fighter 2 per Sega Saturn?"
Se Alex acconsente, magari addirittura sul prossimo numero...

- "Ciao, mi chiamo Palmieri Federico e vorrei che mi consigliaste il gioco più bello per SNES di quest'ultimo periodo. Grazie anticipatamente."
Mah, ce ne sono diversi, ma se vuoi un picchiaduro ti consiglio Weaponlord, recensito proprio dal sottoscritto su questo numero.

- Anonimo: "Ciao, vorrei fare una domanda ai redattori di Console Mania: visto che ormai le console dell'ultima generazione sono comprese di lettore CD-ROM, perché non allegate a ConsoleMania un CD con i demo dei giochi come fate per TGM; si potrebbe fare chessò, un mese per Saturn e uno per Playstation... Personalmente credo che lo comprerebbero in tanti."
Un quesito interessante, il tuo, ma tutto sommato irrealizzabile, almeno per il momento, dato che Playstation e Saturn non possiedono ancora una fetta di mercato tale da potere influire anche sulle vendite della rivista. Poi chi non possiede una Saturn o una PSX cosa lo compra a fare ConsoleMania col CD?

- Anonimo: "Quando uscirà Virtua Racing per Saturn?"
Scusate la sinteticità (questa è l'ultima pagina di ConsoleMania che deve andare in stampa!): troverai la recensione all'interno del prossimo numero di CM.

- "Ciao sono Andrea da Milano e volevo dei trucchi per Astal su Saturn".
Per usare il Secret Mode entra nel menu delle Opzioni e premi Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Alto, Basso, L, R, Start. Apparirà una nuova voce dove si può incrementare il numero delle vite fino a 99.
Per selezionare i livelli: abilita il Secret Mode, poi premi Alto, Basso, Sinistra, Destra, L, R, C, Z, B, X. farà la sua comparsa la voce Level Select.
Invincibilità: mentre si sta giocando premi Start per mettere in pausa, poi digita Alto, Y, Sinistra, A, Basso, B, Destra, C. Contento?

LA FINE?
Speriamo di no e di potere continuare a chiacchierare ancora su queste pagine...
Bene, auguro a tutti un buon 1996. Ci sentiamo a febbraio!
Byez!

MAO

# CONTROL YO

# IL GIUDICE

**E anche questa volta mi ritrovo a scrivere queste righe della guida al giudice più famoso del mondo in piena notte. Perché non riesco mai a terminarla per tempo? Forse perché i livelli sono così vasti da riuscire**

## SVOLAZZONE

Judge Dredd demolisce un mito. Dai tempi del mitico C64, gli avversari volanti erano quanto di più noioso si potesse immaginare. In questo gioco, invece, gli svolazzoni (come vengono amichevolmente chiamati) sono dei perfetti imbecilli. Questo in particolare non aspetta altro che qualcuno ponga fine alla sua esistenza. Bah.

## BLU SURFER

Altro svolazzone demente. Se ne va in giro a bordo del suo surf antigravitazionale, felice d'esistere e basta. La sua felicità cesserà con la vostra venuta.

## ALLACCIA TE LE CINTURE

Si inizia. Ricordate dove eravamo rimasti? Abbiamo appena attraversato tutto il deserto e ci siamo armati per tornare a Mega City One. Questo è il secondo livello d'approccio, tra lampi e fulmini ci aspettano un bel po' di bonus e avversari.

# UR CONSOLE

# ASSONNATO

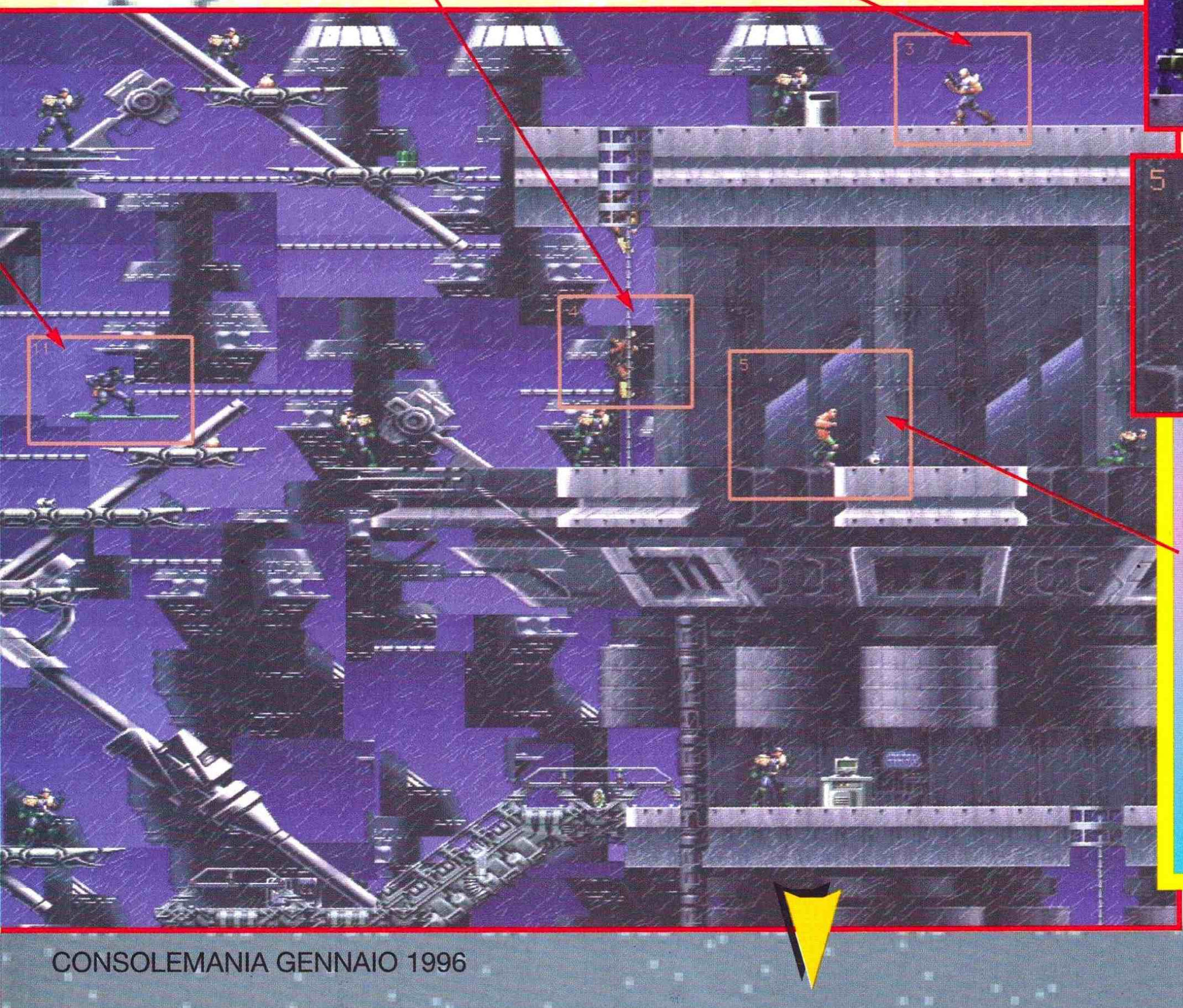
**sempre a crearmi problemi? Beh, poco importa perché siamo quasi al termine di queste nostre fatiche. Seguite con attenzione i consigli e arriverete lontano.**

## L'UOMO DEL LAMPIONE

Perché mai qualcuno debba passare la propria esistenza attaccato a una pertica non lo si è ancora capito. Comunque, lo fa con dedizione e lo si può attaccare con relativa calma. Basta non stargli mai esattamente sotto.

## E' TORNATO NERONE

Il lanciafiamme ha una sana tradizione di distruzione da onorare e questo tipo con l'abbigliamento stravagante lo ha capito benissimo. Che dire? Evitate di perderci troppo tempo. Sparategli qualcosa di grosso da lontano (high explosive, grenade o homing missile vanno benissimo) e correte a mettervi in salvo quando si inginocchia.



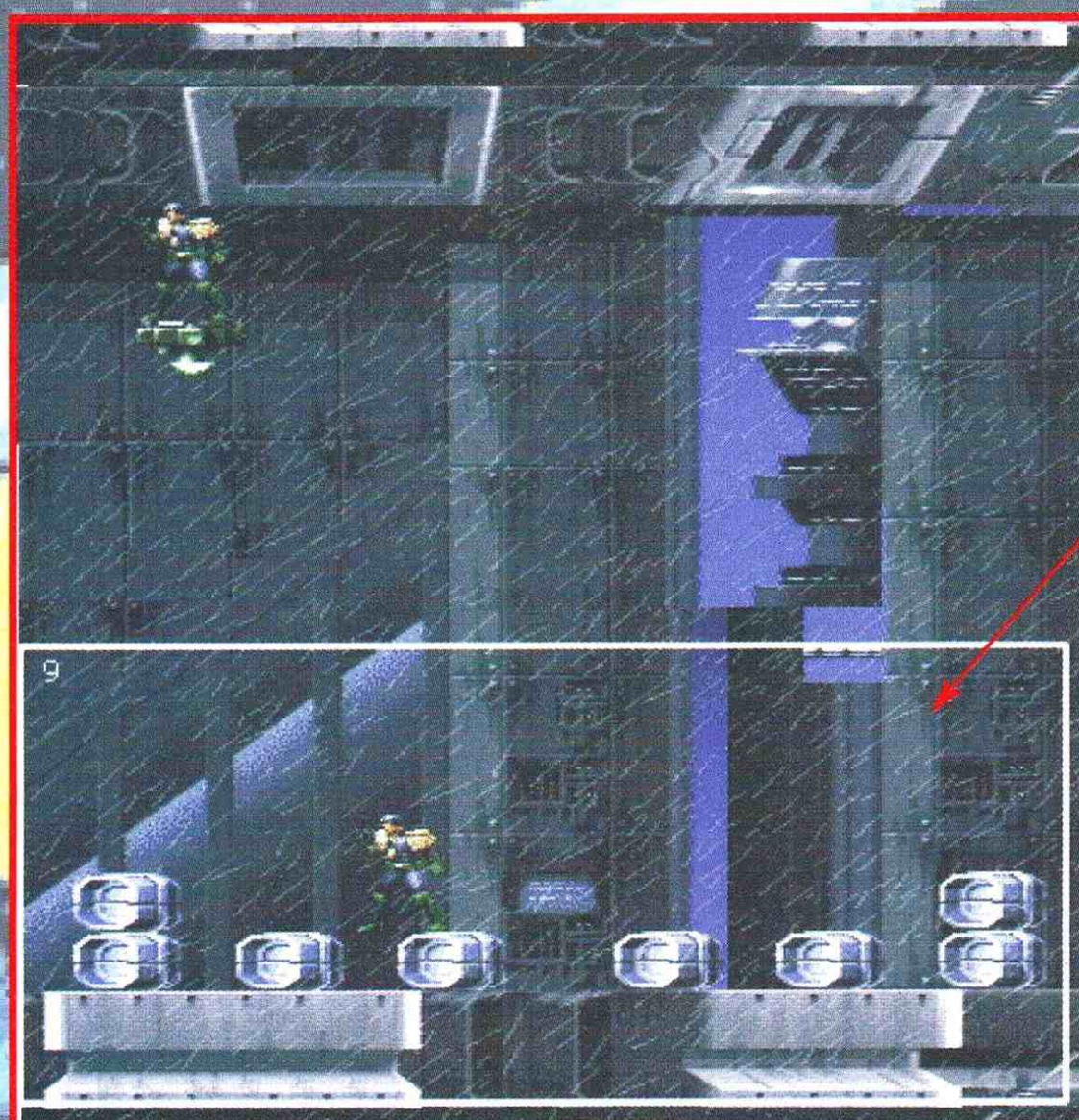
## MILIONI DI MULTE

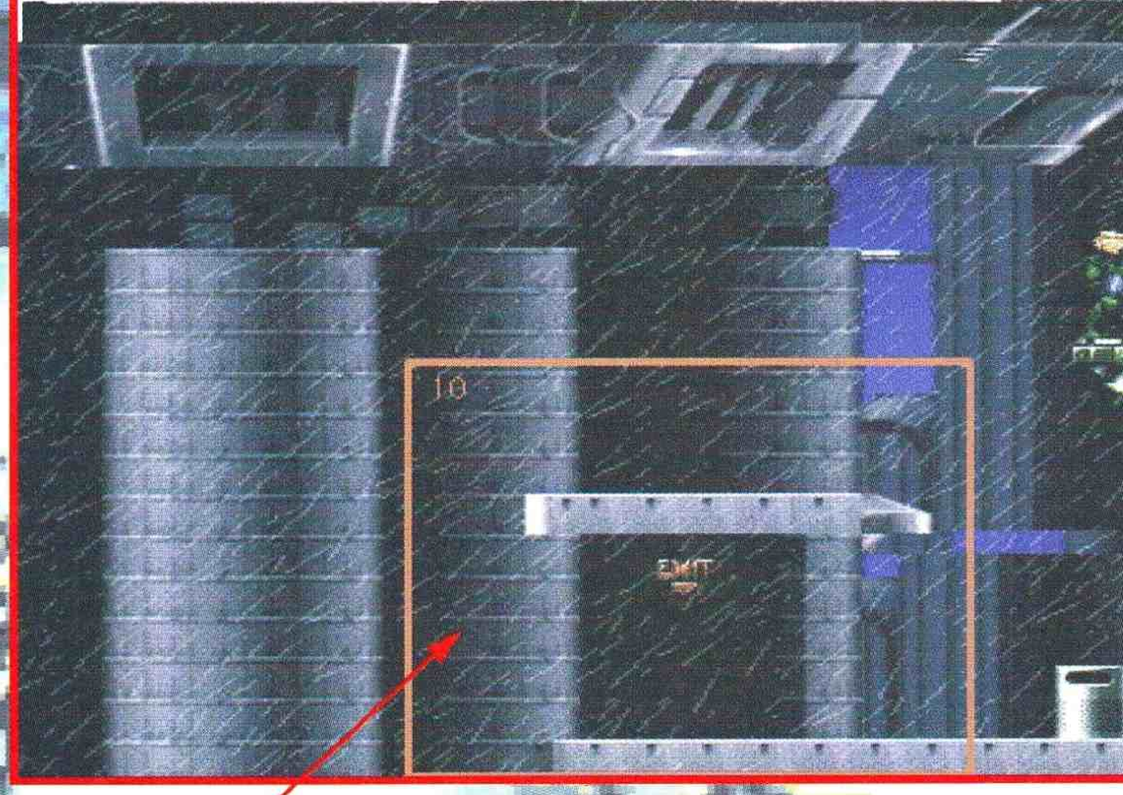
L'anarchia si sta diffondendo. Guardate questo tipo che se ne va in giro a buttar cartacce: merita la morte! E voi potete scegliere se spararglì senza pietà riducendolo in brandelli, o semplicemente assestargli un colpo con i proiettili normali e arrestarlo. Fate voi.

# LYO

## CI SIAMO

L'obiettivo di questo livello. Un sacco di armi bonus da collezionare e usare nel prossimo, e nei prossimi, livelli.




## USCIAMO STASERA?

Facciamo un'altra volta, adesso sono impegnato a cambiare livello.

L'affare in basso davanti a Dredd è una specie di disco volante che vi permette di raggiungere le zone alte di questa parte della mappa.

# UR CONSOLE

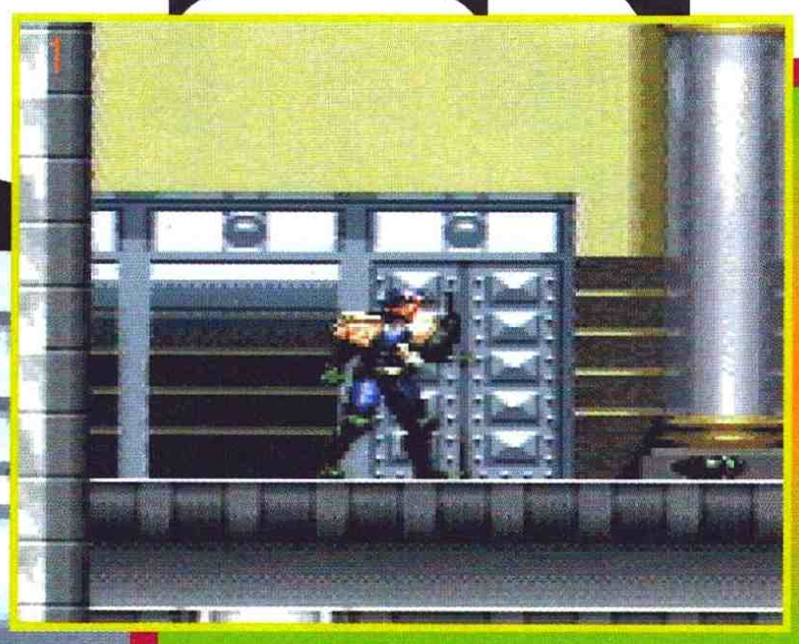
## VOLATE CON NOI

Subito prima di questo punto si raccoglie un bonus che è nascosto da un traliccio. L'effetto di questo bonus consta tutto nel far librare in aria il giudice lasciandolo svolazzare per qualche secondo; esattamente quanto basta per raggiungere questa piattaforma e tornare indietro.

## RAPIDI ED EFFICACI

Ricordate che vi ho consigliato d'andare poco per il sottile con quelli armati di lanciafiamme? Bene, con questo in particolare usate pure quanto avete di più violento. E' barricato in quel tunnel e non lo si stana con le buone.

# CONTROL YO

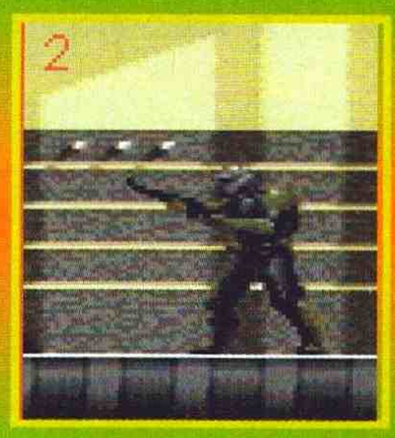


## IL CONSIGLIO VI ASPETTA

Lo scopo di questo livello è quello di raggiungere la camera del consiglio dove Rico sta seminando un po' di morte e distruzione.

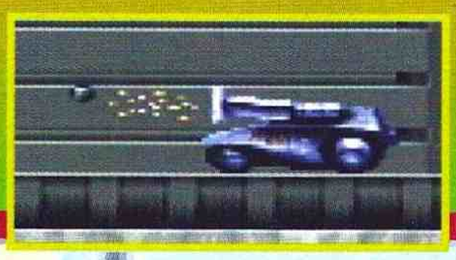
## ANCORA LORO?

Ve li ricordate? I Judge Hunter fanno parte della missione secondaria: evitare spargimenti di sangue. Arrestateli tutti e farete un sacco di punti. Per "convincerli" ad arrendersi basta un colpo di high explosive.



## E QUESTO COS'E'?

Il bidone che avete davanti va distrutto con un high explosive ed è moderatamente semplice da eliminare se non lo sottovalutate. Sparategli appena entra nello schermo.

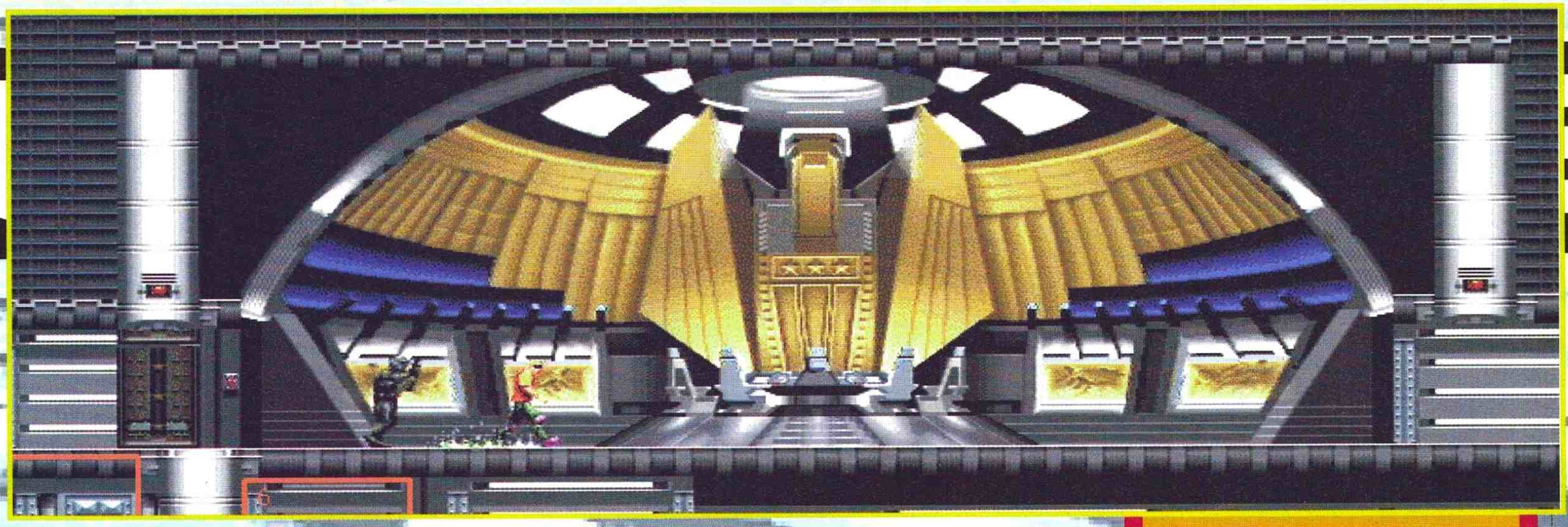


## GLI OCCHIALI DA SOLE AL COPERTO?

Gli agenti governativi hanno sempre avuto un look un po' discutibile, e questi non fanno eccezione. Un colpo di pistola normale e cadranno ai vostri piedi implorando pietà.

## HO LASCIATO LE CHIAVI A CASA!

In questo livello sono presenti numerose porte che vanno aperte a colpi di chiave elettronica. Basta raccoglierle. Se una porta non vi si spalanca davanti tornate indietro e cercate una chiave simile a queste.



## DOVE SONO I CADAVERI?

E' la sede di un massacro più pulita che abbia mai visto. Siamo arrivati tardi e Rico ha già fatto quello che doveva. Dirigetevi all'uscita.

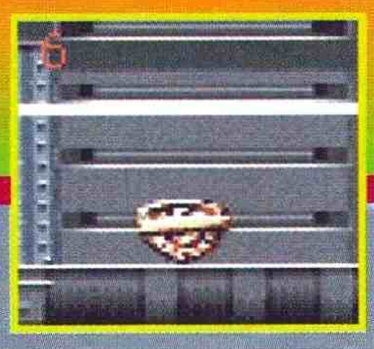
## IL COMPUTER

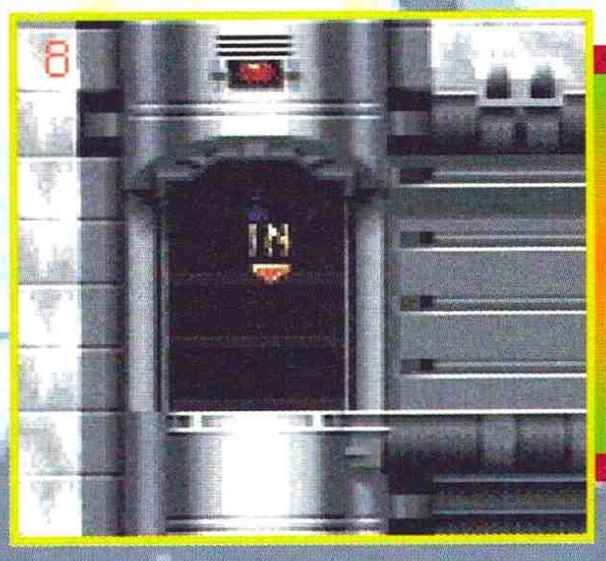
Sono tornati i tempi dei computer inutili.

Questo serve solo a darvi la solita lista di opzioni senza aprire porte o altro.

## CHE STRANO

Come mai questa vita extra non è nascosta, celata, camuffata o altro? Boh, prendetela e basta.





## USCIAMO ANCORA

Anche questo livello è storia, ma il successivo incalza...

# CONTROL YO

## COMPUTER ARRIVIAMO

I computer sono rimasti inutili per ben poco. Rieccoci alla caccia di un mostro di silicio per recuperare le informazioni che ci permetteranno di beccare Rico.

## ELETTRIZZANTE

Una barriera d'energia intermittente. Prendete il tempo e attraversatela quando è spenta. Occhio perché fa male.

# UR CONSOLE

## NON LASCIATEVI INGANNARE

Questo è un computer inutile, quello che state cercando è molto più avanti.

## ANDIAM, ANDIAM...

Andiamo a prendere Rico! Il suo rifugio è nella statua della libertà e nessuno riuscirà a fermarci... il mese prossimo.

## SORPRESA, SORPRESA

Cosa vi aspetta in una delle casse del livello? Un bel dischetto per la password. Prendetela pure, ve la siete meritati.

Grafica: FILOCALìA
SENIGALLIA

# GO GO GAMES

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA


**GO GO GAMES**
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188


ORARIO DI APERTURA
mattino 9,30 - 12,30
pomeriggio 16,00 - 19,30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

## GIOCHI Virtual Boy

| | | |
|---|---|---|
| Vertical Force | L. | 110.000 |
| Mario VB Tennis | L. | 110.000 |
| Teleroboxer | L. | 110.000 |
| Virtual Golf | L. | 110.000 |
| Tetris | L. | 110.000 |
| Jack Bros | L. | 110.000 |
| Space Squash | L. | 110.000 |
| Wario Land | | telefonare |
| Mario Splash | | telefonare |

## GIOCHI Sony Playstation Italiana

| | | |
|---|---|---|
| Toshinden | L. | 112.500 |
| Ridge Racer | L. | 123.000 |
| Jumping Flash | L. | 112.500 |
| Kileak the blood | L. | 112.500 |
| Wipe Out | L. | 123.000 |
| Rapid Reload | L. | 112.500 |
| 3D Lemmings | L. | 115.000 |
| Novastorm | L. | 112.500 |
| Mortal Kombat III | L. | 138.500 |
| Demolition Derby | L. | 123.000 |
| Extreme Sport | L. | 118.000 |
| Tekken | L. | 135.000 |
| Rayman | L. | 132.500 |
| Air Combat | L. | 112.500 |
| Discoworld | L. | 115.000 |
| Raiden Project | L. | 123.000 |
| Striker '96 | L. | 132.000 |
| Extreme Games | L. | 118.000 |
| Actua Soccer | | telefonare |
| Fifa '96NBA Jam T.E | | telefonare |
| Wrestling Mania | L. | 110.000 |
| Doom | L. | 110.000 |
| Goal Storm | | telefonare |
| Loaded | | telefonare |
| Power serve | | telefonare |
| True Pinball | | telefonare |
| Worms | | telefonare |
| Parodius | | telefonare |
| Top Gun | | telefonare |
| War Haws | | telefonare |
| X _ Com | | telefonare |
| Spot Goes to Hollywood | | telefonare |

## GIOCHI Sony Playstation Jap

| | | |
|---|---|---|
| Tekken | L. | 145.000 |
| Ace Combat | L. | 145.000 |
| Winning Eleven | L. | 145.000 |
| Dragon Ball 2 | L. | 145.000 |
| 3 X 3 Eyes (2 CD) | L. | 158.000 |
| V - Tennis | L. | 158.000 |
| Pro Baseball 95 | L. | 145.000 |
| Wizardry VII | L. | 158.000 |
| Twin Bee Deluxe Pack | L. | 158.000 |
| Dark Seed | L. | 158.000 |
| Prime Goal Ex | L. | 158.000 |
| Hyper Formation Soccer | L. | 158.000 |
| Thunder Storm & Road Blaster (2CD) | L. | 160.000 |
| Pro Wrestler | L. | 158.000 |
| Theme Park | L. | 130.000 |
| Power Instinct 2 | L. | 158.000 |

## GIOCHI Panasonic 3DO

| | | |
|---|---|---|
| 20th Century Almanac | L. | 70.000 |
| Jurassik Park | L. | 50.000 |
| Mahjong | L. | 70.000 |
| Non Tan | L. | 70.000 |
| Total Eclipse | L. | 50.000 |
| Doctor Hauser | L. | 70.000 |
| Lost Files of Sherlock Holmes | L. | 70.000 |
| Mathe Magics | L. | 65.000 |
| Pebble Beach Golf | L. | 55.000 |
| Twisted the Game Show | L. | 50.000 |
| Alone in the Dark I & II | | telefonare |

## NOVITA'

Total Eclipse Turbo (PSX PAL)
Off World Interceptor (PSX PAL)
Starblade Alpha (PSX PAL)
Cyberia (PSX PAL)
Sega Rally (SS)
Virtual Cop (SS)
Blackfire (SS)
Last Gladiators(SS)
Galactic Attack (SS)
Baseball Double Header (SS)
Virtua Fighter 2 (SS)
Bug ! Jump ! (SS)
Hokuto No Ken (SS)
Street Fighter Zero (SS)
Baseball Double Header (PSX JAP)
Street Fighter Zero (PSX JAP)
Ridge Racer Revolution (PSX JAP)
Bio Hazard (PSX JAP)
Stahlfeder (PSX JAP)
Kileak the Blood 2 (PSX JAP)
PD Ultra Man Invader (PSX JAP)
Toshinden 2 (PSX JAP)
Vampire (PSX JAP)
Carnage Heart (PSX JAP)
Actua Golf (PSX PAL)
Krazy Ivan (PSX PAL)
Twisted Metal (PSX PAL)
Assault Rings (PSX PAL)
Hi Octane (PSX PAL)
Alone in the Dark (PSX PAL)
Philosoma (PSX PAL)

STREPITOSO CASCO VIRTUALE
ADATTABILE AD OGNI TIPO DI CONSOLE E PC
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GRANDIOSA NOVITA'
SEGA NOMAD
IL NUOVO PORTATILE A 16 bit

## ACCESSORI

Action Reply (PSX)
X Terminator (PSX)
Memory Card 1 Meg. (PSX)
RGB Scart (PSX)
Infra-Red Joypad (PSX)
CD Plus Converter (PSX)
Turbo Controller (PSX)
X-Tender (PSX)
Satellite Joypad (SS)
Turbo Controller (SS)
Sunsaturn Programmable Pad (SS)
CD Plus Converter (SS)
Fighting Commander (PSX)
Fighting Stick (PSX)
Volante (SS)
Infra Red Joypad (SS)

## ULTIMISSIME NOVITA' CD ROM

### GIOCHI PC

F1 Grand prix 2
EF 2000
Actua Soccer
Screamer
Phantasmagoria
Mortal Kombat 3
Bioforge
Rebel Assault 2

**... e molti altri ancora**

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

## GIOCHI Neo Geo

| | | |
|---|---|---|
| The King of Fighter 95 | L. | 125.000 |
| Robo Army | L. | 120.000 |
| Aggressor of Dark kombat | L. | 118.000 |
| World Heroes perfect | L. | 120.000 |
| Fatal Fury 3 | L. | 118.000 |
| Pulstar | L. | 137.500 |

## GIOCHI Sega Saturn

| | | |
|---|---|---|
| Virtual Fighter Remix | L. | 110.000 |
| Legend of Pinball | L. | 130.000 |
| Pretty Fighter | L. | 170.000 |
| Victory Goal | L. | 120.000 |
| Clock Work Knight II | L. | 110.000 |
| Greatest Nine Baseball | L. | 130.000 |
| Shinobi Ex | L. | 110.000 |
| Virtual Hidlide | L. | 140.000 |
| Slam Dunk | L. | 140.000 |
| Street Fighter Real Battle | L. | 130.000 |
| Miku metal Fighter Miku | L. | 165.000 |
| Wing Arms | L. | 139.000 |
| Golden Ax - The Duel | L. | 145.000 |
| Steamgear Mash | L. | 145.000 |
| Quantum Gate 1 | L. | 155.000 |
| Twin Bee Deluxe Pack | L. | 140.000 |
| International Victory Goal | L. | 130.000 |
| Virtual Open Tennis | L. | 165.000 |
| Virtual Volleyball | L. | 142.000 |
| Rayman | L. | 132.500 |
| X Men | L. | 145.000 |
| Toshinden S | L. | 148.000 |
| King the Spirits | L. | 145.000 |
| Galaxy Fight | L. | 145.000 |

## GIOCHI Super Nintendo

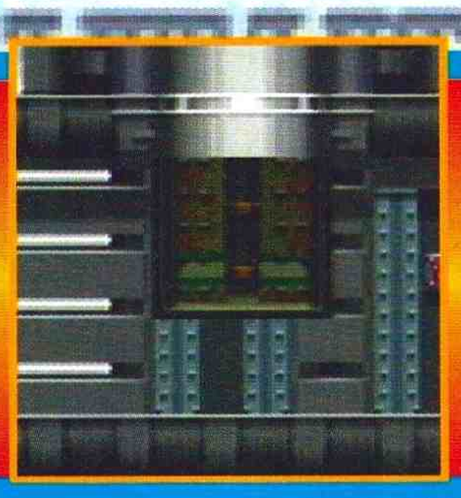
| | | |
|---|---|---|
| Gods | L. | 70.000 |
| Spindizzy Words | L. | 58.000 |
| Ghouli Patrol | L. | 58.000 |
| Dragon's Lair | L. | 58.000 |
| Fun e Games | L. | 58.000 |
| Pit Fighter | L. | 58.000 |
| Aero the Acrobat II | L. | 85.000 |
| Batman Forever | L. | 136.000 |
| Death & Return of Superman | L. | 90.000 |
| Demolition man | L. | 136.000 |
| Fever Pitch (soccer) | L. | 113.000 |
| Justice League | L. | 106.000 |
| Kick Of III | L. | 86.000 |
| Megaman X | L. | 89.000 |
| Mickey mania | L. | 86.000 |
| NBA T.E. | L. | 99.000 |
| Power Rangers | L. | 108.000 |
| Spiderman TV | L. | 95.000 |
| Street Racer | L. | 89.000 |
| The Flinstones (movie) | L. | 106.000 |
| Val d'Isere | L. | 106.000 |
| Zero Kamikaze | L. | 96.000 |
| Mortal Kombat III | L. | 140.000 |
| Theme Park | L. | 126.000 |
| Killer Instinct | | telefonare |
| Fifa '96 | L. | 140.000 |
| International Soccer Deluxe | L. | 150.000 |
| Theme Park | L. | 126.000 |
| Donkey Kong Country 2 | | telefonare |

## CONSOLE

| | | |
|---|---|---|
| Sony Playstation Italiana | L. | 750.000 |
| Sony Playstation Jap + scart + trasf. | L. | 800.000 |
| Sega Saturn + scart + trasf. + gioco | L. | 900.000 |
| 3DO FZ 10 + convert. + trasf. + gioco | L. | 800.000 |
| Super Nintendo PAL + gioco | L. | 275.000 |
| Virtual Boy + gioco | L. | 418.000 |
| Neo Geo + 2 giochi | L. | 830.000 |
| Game Boy | L. | 118.000 |
| Sega Nomad | L. | 650.000 |


NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

# CONTROL YOUR CONSOLE



## A PROPOSITO DI PORTE...

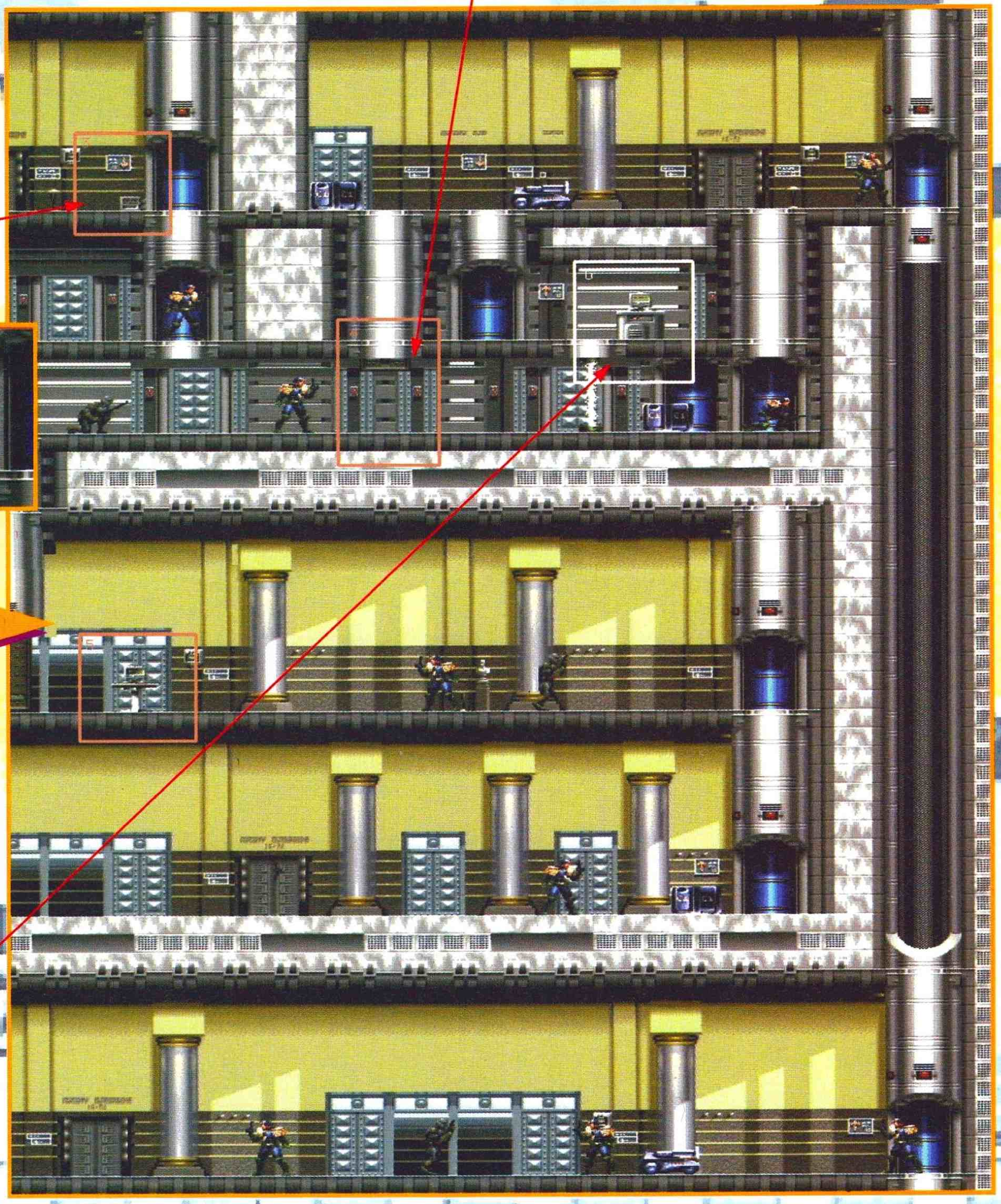
Ci sono alcune porte aperte, altre chiuse e altre incredibilmente indecise che continuano ad aprirsi e chiudersi. Fate molta attenzione a non finirci sotto perché fanno malissimo.

## SCHEDA BANCOMAT, TELEFONICA, VIACARD...

Anche in questo livello senza le schede elettroniche che vi aprono le porte non andrete da nessuna parte. Fate attenzione a non perderne.

## ECCO QUELLO BUONO

Collegatevi con questo computer che vi darà tutte le notizie di cui avete bisogno e correte verso la vostra bella moto.



# FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(vicino Piazza Adriano)
TELEFONO e FAX 011/4340289

**UNA TELEFONATA SALVA IL PORTAFOGLIO**
Orario: LUNEDÌ - VENERDÌ 14,00 /19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO
CENTRO AUTORIZZATO ABBONAMENTI VIDEO ON LINE

## TITOLI S. NINTENDO

| | |
|---|---|
| - YOSHI'S ISLAND (E) | L. 135.000 |
| - KILLER INSTINCT (E) | L. 148.000 |
| - PRIMAL RAGE (E) | L. 124.000 |
| - BATMAN FOREVER (E) | L. 124.000 |
| - WIZARDRY (U) | L. 88.000 |
| - BREATH OF FIRE (U) | L. 104.000 |
| - ROCKMAN 7 (J) | L. 109.000 |
| - SECRET OF EVERMORE (U) | L. 154.000 |
| - SECRET OF MANA 2 | TEL. |
| - FIFA 96 (E) | L. 128.000 |
| - DIDDY'S KONG QUEST (E) | L. 154.000 |
| - MEGA MAN X2 (U) | L. 109.000 |
| - N.B.A. JAM T.E. (U) | L. 99.000 |
| - INT. S.S. SOCCER DE LUXE (E) | L. 152.000 |
| - DOOM (U) | L. 149.000 |
| - T2 ARCADE GAME (J) | L. 59.000 |
| - DONKEY KONG COUNTRY (U) | L. 99.000 |
| - SOCCER KID (J) | L. 79.000 |
| - MORTAL KOMBAT 3 | L. 128.000 |
| - STUNT RACE FX (E) | L. 54.000 |
| - S. TURRICAN 2(E) | L. 108.000 |
| - POCKY & ROCKY 2 (E) | L. 88.000 |
| - PAC - ATTACK (E) | L. 52.000 |
| - JUDGE DREDD | L. 124.000 |
| - HAGANE (E) | L. 89.000 |
| - SUPER BC KIDS (E) | L. 98.000 |
| - FEVER PITCH SOCCER (E) | L. 99.000 |
| - JUSTICE LEAGUE (E) | L. 129.000 |
| - DEMOLITION MAN (E) | L. 118.000 |
| - SUPER STREET FIGHTER 2 (U) | L. 98.000 |

**TITOLI NEO GEO CD da L. 49.000**

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - 3 DO - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

TELEFONATE!!!

## SATURN

| | |
|---|---|
| - GALE RACER | L. 89.000 |
| - CLOCKWORK KNIGHT | L. 99.000 |
| - GOLDEN AXE THE DUEL | L. 139.000 |
| - X - MEN | TEL. |
| - PRETTY FIGHTER | L. 129.000 |
| - WING ARMS | L. 139.000 |
| - FIFA 96 | TEL. |
| - SEGA RALLY | TEL. |
| - RAYMAN | TEL. |

## SONY PSX

| | |
|---|---|
| - **GIOCHI VERSIONE PAL** | da L. 95.000 |
| - COSMIC RACE (J) | L. 129.000 |
| - GUNDAM (J) | L. 159.000 |
| - JUMPING FLASH (S) | L. 129.000 |
| - PHILOSOMA (S) | L. 159.000 |
| - WINNING ELEVEN SOCCER (S) | L. 159.000 |
| - MAGIC BEST WARRIOR'S (S) | L. 149.000 |
| - PRIME GOAL (S) | L. 149.000 |
| - FIFA 96 | TEL. |
| - ZEITGEST (S) | L. 169.000 |
| - TEKKEN 2 | TEL. |
| - HYPER FORMATION SOCCER (S) | L. 172.000 |
| - RIDGE RAGER (S) | L. 149.000 |
| - THO SHIN DEN (S) | L. 139.000 |
| - RAYMAN (U) | L. 129.000 |

## CONSOLES

| | |
|---|---|
| - MEGADRIVE 2 - con 2 Joypad 6 tasti | L. 209.000 |
| - MEGADRIVE 2 - con 2 Joy/6t + 1 Gioco | TEL. |
| - S. NINTENDO con 2 Joy + Star Wing | L. 239.000 |
| - S. NINTENDO con 2 Joy + Gioco a scelta | TEL. |
| - S. NINTENDO con 2 Joy + M. All. Stars | L. 249.000 |
| - S. FAMICOM + Scart + 1 Gioco + Converter | L. 388.000 |
| - NEO GEO CD con 6 giochi | L. 899.000 |
| - SATURN PAL E JAP / PSX JAP | TEL. |
| - SONY PSX PAL | L. 719.000 |
| - SONY PSX PAL con GIOCO | L. 799.000 |
| - **MEGA DRIVE (Occasioni) da** | **L. 124.000** |

## TITOLI MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| - MORTAL KOMBAT 3 | L. 109.000 |
| - CANNON FODDER | L. 99.000 |
| - SUPER S. FIGHTER 2 | L. 89.000 |
| - FIFA 96 | L. 116.000 |
| - MICROMACHINE 96 | L. 104.000 |
| - FIFA INT. SOCCER 95 | L. 69.000 |
| - ROAD RASH 3 | L. 69.000 |
| - SAMURAI SHODOWN | L. 109.000 |
| - ASTERIX POWER OF GODS | L. 109.000 |
| - BATMAN FOREVER | L. 104.000 |
| - DESERT DEMOLITION | L. 99.000 |
| - ALIEN SOLDER | L. 109.000 |
| - STREET RACER | L. 89.000 |
| - CONTRA HARD CORPS | L. 98.000 |
| - SONIC SPINBALL | L. 68.000 |
| - BLOOD SHOT | L. 64.000 |
| - WINTER OLYMPICS | L. 44.000 |
| - FIVER PITCH | L. 89.000 |
| - JUDGE DREDD | L. 109.000 |
| - TITOLI MEGA DRIVE da | L. 16.000 |

**FANTASTICO!!!**
**VENDITE RATEALI**
**SENZA INTERESSI**

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

---

# F.lli Agostinelli

CD
oltre
15000 TITOLI

VIDEO GIOCHI
+
1000 TITOLI

VHS
oltre
2500 TITOLI

"CARTONI ANIMATI JAPAN"

PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE E STRUMENTI MUSICALI

VENDITA IN TUTTA ITALIA

TELEFONA AL 06/9399161

CORSO GRAMSCI N.26 GENZANO DI ROMA

# GAME START

**VIA BONACINI, 154 - 41100 MODENA - TEL/FAX (059) 37.09.67**

*I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE*

GAME START V. BONACINI, 154 41100 MODENA TEL/FAX (059) 37.09.67 ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

## SUPERNINTENDO

| | |
|---|---|
| 90, MINUTES : PRIME GOAL | TEL. |
| BREATH OF FIRE 2 | TEL. |
| CAPITAN SUBASA J | TEL. |
| CHAOS ENGINE | £ 49.000 |
| DEMOLITION MAN | £ 105.000 |
| DIDDY KONG QUEST | £ 139.000 |
| DUFFY DUCK MARVIN M. | £ 49.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | £ 139.000 |
| FIFA 96 | £ 135.000 |
| GEORGE FOREMAN K.O | £ 39.000 |
| HARLEYS | £ 35.000 |
| HOME ALONE 2 | £ 39.000 |
| HURRICANES | £ 55.000 |
| LOGIC BOMB | £ 39.000 |
| MANCHESTER UTD SOCCER | £ 79.000 |
| MECHWARRIOR 2 | £ 109.000 |
| MEGAMAN X | £ 69.000 |
| MEGAMAN X 2 | £ 119.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | £ 129.000 |
| NATSUME CHAMP. WRESTLING | £ 69.000 |
| NBA GIVE 'N GO | TEL. |
| NBA LIVE 95 | £ 75.000 |
| NBA LIVE 96 | £ 135.000 |
| PAGE MASTER | £ 69.000 |
| PHANTOM 2040 | £ 105.000 |
| PINOCCHIO | TEL. |
| SAILORMOON | £ 69.000 |
| SECRET OF MANA 2 | TEL. |
| SOCCER SHOTOUT | £ 89.000 |
| TROY HAIKMAN FOOTBALL | £ 45.000 |
| URBAN STRIKE | £ 119.000 |
| VAMPIRE'S KISS | £ 135.000 |
| VORTEX | £ 55.000 |
| WARPSPEED | £ 35.000 |
| WOLVERINE | £ 99.000 |
| WORMS | £ 129.000 |
| YOSHI'S ISLAND | £ 145.000 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| ADVENTURE OF LOLO | £ 49.000 |
| CASTLEVANIA II | £ 45.000 |
| DONKEY KONG LAND | £ 59.000 |
| JUDGE DREDD | £ 49.000 |
| KILLER INSTINCT | £ 69.000 |
| NBA JAM T.ED | £ 55.000 |
| PINOCCHIO | TEL. |
| SPEEDY GONZALES | £ 49.000 |
| STREET FIGHTER | £ 59.000 |
| TINY TOON ADVENTURE | £ 45.000 |
| TOM & JERRY | £ 45.000 |
| ZELDA | £ 45.000 |

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| ACTUA GOLF | TEL. |
| ACTUA SOCCER | TEL. |
| AIR COMBAT | £ 105.000 |
| AGILE WARRIOR | £ 105.000 |
| ALIEN TRILOGY | TEL. |
| ASSAULT RIGS | £ 109.000 |
| CYBERSLED | £ 99.000 |
| DESTRUCTION DERBY | £ 109.000 |
| DISCWORLD | £ 105.000 |
| DOOM | £ 119.000 |
| EXTREME SPORT | £ 105.000 |
| FIFA 96 | TEL. |
| GOAL STORM | TEL. |
| KRAZY IVAN | £ 119.000 |
| LOADED | £ 109.000 |
| LONE SOLDIER | TEL. |
| MORTAL KOMBAT 3 | £ 129.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | TEL. |
| PHILOSOMA | £ 115.000 |
| PRIMAL RAGE | TEL. |
| REVOLUTION X | TEL. |
| RIDGE RACER REVOLUITON | £ 175.000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | £ 119.000 |
| STARBLADE ALPHA | £ 105.000 |
| STRIKER 96 | £ 105.000 |
| TEKKEN | £ 129.000 |
| THOSHINDEN 2 | TEL. |
| TWISTED METAL | £ 109.000 |
| WARHAMMER | TEL. |
| WARHAWK | £ 109.000 |
| WIPE OUT | £ 109.000 |

## MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| BEYOND OASIS | £ 115.000 |
| COOL SPOT GOES TO H. | TEL. |
| COMIX ZONE | £ 105.000 |
| DEMOLITION MAN | £ 95.000 |
| EARTWORM JIM 2 | £ 135.000 |
| FIFA 95 | £ 79.000 |
| FIFA 96 | £ 119.000 |
| LIGHT CRUSADER | £ 95.000 |
| MADDEN 96 | £ 119.000 |
| MICROMACHINES 96 | £ 109.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | £ 115.000 |
| NBA LIVE 96 | £ 119.000 |
| NHL 96 | £ 115.000 |
| PHANTASY STAR | £ 119.000 |
| PINOCCHIO | TEL. |
| PREMIERE MANAGER | £ 95.000 |
| STARGATE | £ 69.000 |
| SUPER SKIDMARKS | £ 115.000 |
| TOPOLINO MANIA | £ 65.000 |
| TOTAL FOOTBALL | £ 105.000 |
| TOUGHMAN BOXING | £ 65.000 |
| TRUE LIES | £ 69.000 |
| WORLD CUP RUGBY 95 | £ 69.000 |
| WORMS | TEL. |
| ZERO TOLERANCE | £ 65.000 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| ALIEN TRILOGY | TEL. |
| COOL SPOT GOES TO H. | TEL. |
| DAYTONA | £ 109.000 |
| F1 LIVE | £ 135.000 |
| FIFA 96 | TEL. |
| HAN ON GP 95 | £ 135.000 |
| HAT TRICK HERO | TEL. |
| JVC VICTORY BOXING | £ 125.000 |
| KING OF SPIRIT | TEL. |
| LAYER SECTION | £ 135.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | TEL. |
| NBA JAM T. EDITION | TEL. |
| PRETTY FIGHTER X | £ 145.000 |
| PUYO PUYO 2 TEL. | TEL. |
| RAYMAN | £ 119.000 |
| SEGA RALLY | £ 139.000 |
| SIM CITY 2000 | £ 119.000 |
| SUIKO EMBO | TEL. |
| THOSHINDEN S | £ 139.000 |
| VIRTUA COP + PISTOLA | £ 185.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | £ 139.000 |
| X -MEN | £ 139.000 |

*DISPONIBILE ADATTATORE UNIVERSALE PER SONY PLAYSTATION*
***PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE***
*VENDITA E PERMUTA USATO*

*SUPERNINTENDO PAL 199.000*
*GAME BOY COLORATO 95.000*
SONY PLAYSTATION PAL
GARANZIA ITALIANA
699.000

*SATURN PAL + VIRTUA FIGHTER 799.000*
**MEGADRIVE II PAL 199.000**

*Progetto grafico: Main Street - Modena*

---

COLOUR&TEMPESTA BARI

# LEVANTE COMPUTER
# BARI

**SONY PLAY STATION CENTER CONSOLE SEGA - NINTENDO**

**SONY PSX A PREZZO IMBATTIBILE!!!**
**CD SONY A PARTIRE DA £ 96.000**
**SUPER MARIO ALL STAR S.N. £ 64.000**
**SUPER TENNIS S.N. £ 49.000**

**INOLTRE**

**COMPATIBILE NINTENDO +**
**5.000 GIOCHI + 2 PAD + PISTOLA A £ 129.000**
**SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE II,**
**GAME BOY E GAME GEAR A PREZZI INCREDIBILI!!!**

Telefona per richiedere i tuoi giochi preferiti, disponibili oltre 500 titoli per computer e console: l'acquisto di qualsiasi prodotto permette di usufruire di uno sconto del 10% su videocassette Walt Disney

SEGA Nintendo

PER ORDINARE:
TEL - FAX 080/5248299

ATTENZIONE: TUTTI I PREZZI SONO DA CONSIDERARSI IVA INCLUSA

# BOVAS! OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

# HARD CAFE'

## BUON MILLENOVECENTONOVANTESEI A TUTTI!

Non so se qualcuno di voi (credo di sì) abbia mai avuto a che fare con un assegno bancario. Sono davvero un ottimo sistema di pagamento, agile, veloce, comodo finché vuoi ma... un "ma" ci deve essere sempre. Questa volta sono le cifre "non tonde", mi spiego meglio. Avete presente come si compila un assegno? Sopra a destra si scrive la cifra pagata, in numeri come di consueto, al centro, invece, va riportata la stessa cifra, per esteso. Un conto è quando ti capita di scrivere "duecentomila" o "unmilione" (va scritto tutto attaccato), ma se per caso vi capita di dover spendere 1.474.500 lire? Sull'assegno dovrete riportare qualcosa come "Unmilionequattrocentosettantaquattromilacinquecento", c'è quasi il rischio che non ci stia (e adesso capite il perché della forma allungata degli assegni. Allo stesso modo, pensate se doveste scrivere la data di un compito in classe per esteso. Non più "12/01/1996", bensì "dodici gennaio millenovecentonovantasei", probabilmente non vi basterebbe la prima ora... Cosa c'entra con Consolemania tutto questo? Assolutamente niente! Ma uno nell'introduzione della posta cosa cavolo deve scrivere altrimenti?

Noi Bovas

## FACCIAMO DUE PUNTUALIZZAZIONI

Cari Bovas, sono un ragazzo di 19 anni, mi chiamo Davide e vi scrivo da Roma. Il motivo per cui vi ho scritto è, purtroppo, la crisi che sta attraversando la posta in questi mesi. Affermate che la colpa non è vostra, infatti le lettere ve le mandiamo noi. Però credo che voi non vi sforziate molto nell'aiutarci, suggerendo magari temi validi da trattare nelle pagine del Bovas' Hard Café. Ci state solo provocando nella speranza di rivedere accendersi stupidi dibattiti tra possessori di nuove console, che non possono non sfociare nel solito arido discorso, che occupa la posta di riviste videoludiche sin dalla loro creazione (il mio è più bello! Il mio è più grosso! Sì, ma io ce l'ho profumato...).
Ultimamente avete toccato il fondo, a parte le lettere inventate (!), in una risposta (credo del Paolone) avete elogiato (eufemismo) il sesso debole a scapito di quello forte. Ora io non penso che chi ha scritto (e cioè il Paolone, NdD) la pensasse veramente così, ma così facendo sperava di far arrabbiare il sesso di turno per fargli scrivere chissà quali stupidaggini maschiliste. Con questo, e sia chiaro, non intendo dire che il gentil sesso ci sia inferiore, visto che ritengo sia impossibile fare confronti tra esseri pensanti e, soprattutto, intelligenti (l'intelligenza, a parer mio, non viene distribuita in modo equo a tutti gli esponenti del genere umano, e rispetto all'intelligenza, quindi, i paragoni si possono fare. NdD). Inoltre sono stufo di leggere delle lettere stupide e altre che potrebbero essere benissimo indirizzate a "Cioè" (senza offesa alcuna), questa è una rivista di videogiochi e soprattutto di questi deve parlare; non credo che le altre riviste non ludiche parlino, nelle rubriche postali, di videogiochi, in questo caso correrei subito a comprarle.
Ora vorrei trattare un argomento che, finora, in tutte le riviste, è rimasto tabù. Voglio sapere l'iter che compiono i giochi da voi recensiti: restano a voi oppure li restituite? E se sì, dopo quando? Avete in redazione almeno i giochi migliori di tutte le console come parametro di valutazione oppure no? Fare i confronti tra giochi simili, anche se di console diverse, è importante, soprattutto ora che ne sono uscite molte nuove, per aiutarci nell'acquisto degli stessi. Fare confronti tra giochi obiettivamente senza poter provare i titoli in contemporanea è impossibile, il ricordo inganna. Se nelle pagine della recensione faceste una pubblicità più evidente del negozio che vi ha fornito i titoli in questione, pubblicando proprio il logo di questo, non basterebbe a ripagarlo del gioco permettendovi di tenerlo?
Quando date un voto allo stesso gioco per Mega Drive e SNES di solito date un voto simile, privilegiando il Super NES perché questo ha una grafica e un sonoro migliore! Ma nelle recensioni di Daytona e Ridge Racer avete dato un voto migliore al primo, che con un hardware meno potente (anche se più costoso) è riuscito a dare un gioco in 3D competitivo, ma con questo criterio sarebbero allora i giochi per MD, con hardware più vecchio e meno potente a meritare un voto molto più alto rispetto al Super NES, no? (No. A Daytona abbiamo un voto migliore di quello che abbiamo dato a Ridge Racer per motivi di giocabilità, non per la resa grafica o per la potenza della macchina, e non dimenticare che si tratta di due titoli differenti. A Toshinden su Saturn abbiamo dato un voto inferiore perché la conversione non è al livello di quella Playstation, mentre se non sbaglio Rayman prende lo stesso voto della versione PS-X. Un'ultima cosa: non sono pienamente d'accordo sulla tua valutazione della potenza della macchina Sega: è probabilmente inferiore a quella del Playstation, però è anche molto difficile da programmare a causa di una serie di chip dedicati alla gestione della grafica. Pare che piano piano i programmatori qualcosa riescano a fare: dai un'occhiata a Sega Rally e a Virtua Fighter 2 e poi riparliamone... NdAlex).
Mi farò sentire presto.

Davide Frangella

*P.S. Nella lettera ho accennato al fatto che dovreste indicarci punti sui quali parlare nella posta, siccome mi rendo conto della difficoltà comincio a scriverne uno io, sperando che gli altri mi seguano. Mi piacerebbe che nella posta si parlasse di idee per videogiochi, dalla trama al concept stesso. E magari chissà se qualcuno potesse, leggendo proprio le pagine della posta, ispirarsi per una futura produ-*

*zione?*

*Bene, passiamo subito alle puntualizzazioni: Innanzitutto il Bovas Hard Café, che è, in fondo, l'argomento a cui tengo di più. Premetto subito che né Paolone né io godiamo del fatto che i lettori si scannino a causa di questa o dell'altra console del momento o chissà per quale altro stupido motivo, anzi, la cosa ci dà particolarmente sui nervi (per non dire che ci disgusta... NdD)... Il concetto di scrivere o rispondere in modo da scatenare un putiferio non rientra quindi nei nostri interessi, soprattutto poi se si deve dibattere su argomenti quali "Saturn vs PSX" o "16 bit vs 32 bit". Per quel che riguarda gli argomenti trattati, forse non te ne sei mai accorto, ma abbiamo sempre in qualche modo stuzzicato "l'opinione pubblica", pubblicando lettere a volte anche particolari, proprio quelle da te citate come non riguardanti il mondo dei videogiochi (e che non hanno nulla a che fare con Cioè, senza nessuna offesa, si intende). Comunque, e tengo a sottolinearlo dieci volte, lo spazio occupato dalle suddette missive è ben inferiore di quello occupato dalle "lettere tradizionali".*

*Non capisco proprio come potrebbe interessarti l'iter percorso dai videogiochi che giungono in redazione, beh, comunque ti voglio accontentare: una volta erano molti negozianti più o meno della "zona" a rifornirci delle cartucce da recensire (quando si ricorreva in quantità massiccia all'importazione parallela, quella non ufficiale), e quindi queste venivano restituite in periodi molto brevi (una settimana al massimo)(e qui vorrei fare una piccola parentesi sulla domanda riguardante la pubblicità al negozio: per prima cosa, la rivista vive di pubblicità, per cui una pagina pubblicitaria ha un costo, due un altro e metà un altro ancora. Una recensione di cinque pagine di Daytona USA con il bel logo di un negoziante equivale a cinque pagine di pubblicità praticamente gratuite, un prezzo piuttosto alto per un gioco, considerando il fatto che lo dobbiamo comunque restituire - ok, per il negozio c'è un ritardo nella vendita del titolo, un introito lordo di un massimo di duecentomila lire, ora come ora. Per cui, ormai da molto tempo a questa parte, i ringraziamenti nella rivista non vengono più messi, e riceviamo la collaborazione di solo un paio di negozianti, che ci aiutano più per il gusto di farlo che per calcolo. Questo magari ci costa dal punto di vista del tempismo, visto che se un negoziante ha una copia di riserva da prestare alle riviste la darà sicuramente a quella che mette i ringraziamenti piuttosto che a noi, ma ci permette di lavorare meglio e con meno problemi - spesso, quando ancora mettevamo i ringraziamenti, i giochi arrivavano da più negozi; chi si ringrazia in una situazione simile? E poi c'è il problema del tempo: io faccio spesso la figura del negriero con i redattori, ma il fatto di poter tenere un titolo solamente tre giorni influisce molto sui tempi di lavorazione, per cui un redattore che voglia fare la recensione viene automaticamente incollato al gioco stesso fino a quando non lo conosce a memoria... Spero che questo ti basti. NdAlex). Ora sono le software house stesse che ci riforniscono, mandandoci le cartucce anche qualche settimana prima della pubblicazione ufficiale (e a volte, molto prima). Qualche volta ci viene chiesto di riconsegnarle, e qualche volta rimangono a noi. Questo è tutto. Per quanto riguarda la valutazione in contemporanea dei giochi per più di una piattaforma la questione rimane squisitamente personale; ovvero è il redattore a cui è stata assegnata la recensione a decidere i giudizi delle varie conversioni... Comunque voti più o meno coincidenti (esempio: una recensione Mega Drive e SNES) indicano che le versioni sono più o meno identiche, e che quindi lo sforzo maggiore (in caso di voto estremamente positivo) è stato compiuto nella conversione per la console meno potente. Non ritengo poi necessario dover giocare in contemporanea (magari su due monitor diversi e con due pad in mano) a due titoli simili per decidere quale sia il migliore... Tu non sarai capace di astrarre, ma noi sì, d'altronde il nostro lavoro consiste anche in questo... Questo è quanto...*

*(Rispondo anch'io, in merito alla risposta "femminista" di cui mi si accusa all'inizio della lettera. Lungi da me ritenere le donne più intelligenti degli uomini, così come lungi da me ritenere gli uomini più intelligenti delle donne: in quanto pensanti, tutti gli esseri umani possono formulare ragionamenti di eguale complessità, indipendentemente dal sesso. Pensavo che questa realtà, conosciuta e comunemente accettata da tutti, non avesse bisogno di ulteriori conferme, tantomeno della mia. Ma come dovrei comportarmi nei confronti di un lettore che, oltre ad attribuirmi una risposta senza spiegarne le motivazioni, non si degna neppure di fornire un riferimento preciso? Per capirci: a quale lettera ti riferivi, esattamente? Quando è stata pubblicata? Vale per te e anche per tutti gli altri: se dovete sindacare su qualcosa, almeno spiegate esattamente a COSA vi riferite. Altrimenti, ed è proprio questo il caso, non saprei neppure cosa dirti. -Paolone).*

## VOGLIA DI COIN OP...

Hi Bovas, stavo leggendo la lettera di Bad Cat nel numero 45 di ConsoleMania, quando le sue parole mi hanno fatto tornare alla memoria un piccolo parco-divertimenti nel quale facevano bella mostra di sé diversi coin-op... Io e il mio amico Simone spesso ci trovavamo lì e tra una partita e l'altra il tempo passava, tanto da non accorgersene. Cambiando appena mille lire in monete da cento, potevamo accedere a un mondo affascinante, fatto di scontri epici e grandi eroi: c'era un tipo che vagava in un cimitero giapponese armato di una "bacchetta scacciaspiriti" (l'ho riconosciuto di recente, leggendo la recensione di Pocky & Rocky), due angeli armati di cannone laser, protagonisti di incredibili doppi, che entravano nella bocca di un mostro scavato nella pietra o che sorvolavano paesaggi apocalittici: era Gemini Wings, che nella sua conversione casalinga perse i protagonisti e tutto il fascino dell'ambientazione mitologica. Potrei narrarvi le nobili gesta del ninja di "Legend of Kage", che saltava tra gli alberi durante un temporale, mentre decine di nemici tentavano di fermarlo, oppure del mio preferito, un coin op demenzialissimo che si sprecava in citazioni varie e umorismo nipponico: arriva Darth Vader e frega la fidanzata a un tizio, il quale la rincorre per tutta Tokyo incontrando i vari Godzilla, Jason (quello di venerdì 13) (o meglio quello di Splatterhouse), Rambo, Dracula, addirittura "la stella dei Giants" e Gighen (quello di Lupin 3). Il tizio in questione arriva persino a usare una tartaruga volante (che poi va in orbita trasformandosi in un Mech) o ad affettare i motociclisti di una vecchia serie televisiva giapponese (quelli con la falce a mezza luna sulla fronte) (sarà, ma io un gioco così non lo ho mai visto né sentito... E di videogiochi ne ho visti proprio tanti... NdD).

Purtroppo alcuni di questi titoli erano in giapponese, oppure non li ricordo: quello in cui un robot si divideva in varie astronavi, quello del soldato spaziale che andava sui vari pianeti (me lo ricordo come Selena) (Xain'd Sleena... NdP) o ancora quel remix di Space Invaders in chiave medioevale, che culminava in un livello in cui una rana diventava gigantesca e attaccava il castello!!!

Allora, se ci fate caso, in quasi tutti i giochi non c'era un'opzione di continue, questo perché era possibile terminarli anche con le poche vite messe a disposizione, invece oggi le cose sono parecchio cambiate: si vedono picchiaduro impossibili che basano la loro struttura sul fatto che, anche se sei un giocatore esperto, se non conosci mosse e così via (spesso neanche troppo facili da realizzare - altrimenti che mosse speciali sarebbero?), non hai la benché minima possibilità di sopravvivere per più di una manciata di secondi. La mia impressione è che ci attirino con prodezze grafiche di vario genere, e quando siamo sotto tiro, ci riempiano di mazzate fregandoci un sacco di soldi, e lasciandoci con una spiacevole sensazione di essere stati presi per i fondelli. Certo, non è così per tutti i giochi, e in alcuni basta un po' di pratica, ma quanto costa questa pratica?

Vabbé, chiudiamo l'argomento e torniamo al motivo che mi ha spinto a scrivervi: perché non create una rubrica, magari di una sola pagina, che parli dei vecchi coin-op che hanno fatto la storia? So che è difficile, non tanto per la reperibilità del materiale, quanto per ragioni commerciali e del vostro interesse, ma penso che farebbe piacere a parecchia gente (o almeno, questo è quello che spero).

Ho riletto quanto ho scritto qui sopra e mi sono accorto che potrei dare l'impressione di essere un mummione nostalgico ancorato ai

# SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 20 SABATO E DOMENICA COMPRESI

**Software News commercializza solo giochi originali**

## ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

# SOFTWARE•NEWS

Novità software dal mondo

*Prezzi Shock!*

## Tel./Fax 011 - 68.12.582

**SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA**

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

**Ritiro permuta e vendita dell'usato**

**anche per corrispondenza**

### MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| ALTERD BEAST | 29.000 |
| ART OF FIGHTING | 69.000 |
| AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE | 119.000 |
| BATMAN FOREVER | 115.000 |
| BEYOND THE OASIS | 145.000 |
| BRUTAL PAWS OF FURY | 45.000 |
| BUBBA & SQUEAQ | 45.000 |
| CASTLE OF ILLUSION | 29.000 |
| CHACKAN | 29.000 |
| COMIX ZONE | 118.000 |
| CONTRA HARD COPS | 99.000 |
| COOL SPOT | 55.000 |
| **COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD** | **125.000** |
| CURSE | 29.000 |
| CUT THROAT ISLAND | 118.000 |
| DICK TRACY | 35.000 |
| **DONAL DUCK IN MAUI MALLARD** | **Dispon.** |
| DOUBLE HEADER | 49.000 |
| **EARTHWORM JIM 2** | **125.000** |
| ECCO THE DOLPHIN 2 | 99.000 |
| EXO SQUAD | 119.000 |
| FATAL REWIND | 29.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | 109.000 |
| **FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96** | **114.000** |
| FIFA SOCCER | 45.000 |
| FIFA SOCCER 95 | 59.000 |
| FLASHBACK | 59.000 |
| FLINK | 89.000 |
| GARFIELD | 105.000 |
| GHOULS & GHOST | 39.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | 35.000 |
| GUNSTAR HEROES | 59.000 |
| IMG TENNIS | 69.000 |
| JOE MONTANA FOOTBALL | 29.000 |
| **JOHN MADDEN FOOTBALL 96** | **114.000** |
| LIGHT CRUSADERS | 119.000 |
| LION KING | 109.000 |
| MARSULIPAMI | 118.000 |
| MAZING SAGA | 69.000 |
| MEGAMAN X | 99.000 |
| MICROMACHINE 2 | 79.000 |
| MICROMACHINE 96 | 109.000 |
| MIGHTY MAX | 59.000 |
| MORTAL KOMBAT | 45.000 |
| **MOTAL KOMBAT 3** | **108.000** |
| MUTANT LEAGUE FOOTBALL | 39.000 |
| **NBA LIVE 96** | **114.000** |
| NHL HOCKEY 95 | 59.000 |
| **NHL HOCKEY 96** | **114.000** |
| PAC LAND 2 | 99.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 114.000 |
| PHANTASY STAR 4 | 119.000 |
| PHELIOS | 29.000 |
| POWER DRIVE | 89.000 |
| POWER MONGER | 39.000 |
| PREMIER MANAGER | 109.000 |
| PSYCO PINBALL | 89.000 |
| PUGGSY | 49.000 |
| PULSE MAN | 99.000 |
| REVOLUTION X | 118.000 |
| RISE OF THE ROBOT | 59.000 |
| RISTAR | 59.000 |
| ROCKET KNIGHT ADVENTURE | 45.000 |
| SAINT SWORD | 39.000 |
| SAMURAI SHODOWN | 109.000 |
| SECOND SAMURAI | 49.000 |
| SEPARATION ANXIETY | 119.000 |
| SONIC 2 | 29.000 |
| SONIC 3 | 89.000 |
| SONIC 4-SONIC & KNUCKLES | 109.000 |
| STAR TREK DEEP SPACE 9 | 119.000 |
| STREET OF RAGE 3 | 99.000 |
| STREET RACER | 99.000 |
| STREET RACER | 99.000 |
| STRIDER 2 | 49.000 |
| SUB TERRANIA | 59.000 |
| SUNSET RIDERS | 39.000 |
| **SUPER SKIDMARKS** | **114.000** |
| TAZMANIA 2 ESCAPE FROM MARS | 69.000 |
| TERMINATOR | 35.000 |
| THE IMMORTAL | 49.000 |
| THE PUNISHER | 99.000 |
| THE STORY OF THOR | 145.000 |
| TOKI | 39.000 |
| TOTAL FOOTBALL | 115.000 |
| TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS | 79.000 |
| VECTOR MAN | 105.000 |
| VIRTUA RACING | 119.000 |
| VIRTUAL PINBALL | 29.000 |
| VR TROOPERS | 119.000 |
| **WATER WORLD** | **109.000** |
| WEAPON LORD | 109.000 |
| WONDERBOY 4 | 89.000 |
| WONDERBOY IN MONSTER WORLD | 35.000 |
| WORLD HEROES | 59.000 |
| WORMS | 108.000 |
| WRESTLE WAR | 29.000 |
| WWF COIN OP | 119.000 |
| ZERO THE KAMIKAZE | 69.000 |
| ZOMBIES | 49.000 |

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT — PlayStation ™

| | |
|---|---|
| 11TH HOUR | Telefon. |
| 3 X 3 EYES | 179.000 |
| ACTUA SOCCER | 119.000 |
| AFTERMATH | 119.000 |
| AGILE WARRIOR | 109.000 |
| AIR COMBAT | 109.000 |
| ALONE IN THE DARK 2 | Telefon. |
| BATMAN FOREVER | 125.000 |
| BOXER' S ROAD | 169.000 |
| COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD | Offerta! |
| CYBER SPEED | 109.000 |
| CYBERIA | Dispon. |
| CYBERSLED | 109.000 |
| DECATHLON | Telefon. |
| DEFCON 5 | Telefon. |
| DISCWORLD | Offerta! |
| DOOM | 119.000 |
| DRAGON BALL Z | 169.000 |
| ENDOEFUN | 115.000 |
| EXECTOR | 109.000 |
| EXTREME GAMES | 109.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96 | Offerta! |
| GEX | Dispon. |
| GOAL STORM | 109.000 |
| GROUND STROKE | 179.000 |
| GUNNERS HEAVEN | 159.000 |
| HI HOCTANE | Dispon. |
| HYPER FORMATION SOCCER | 159.000 |
| INTENAT.CHAMPIONSHIP SOCCER | 119.000 |
| J-LEAGUE PRIME GOAL | 158.000 |
| JUMPING FLASH | 109.000 |
| JUPITER STRIKER | Telefon. |
| KILEAK | 109.000 |
| KING OF BOWLING | 159.000 |
| KRAZY IVAN | Dispon. |
| LOADED | 109.000 |
| LONE SOLDIER | Telefon. |
| METEL JACKET | 159.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | Offerta! |
| MOTOR TOON GP | 139.000 |
| NAMCO MUSEUM | 159.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 118.000 |
| NOVASTORM | 109.000 |
| OFF WORLD INTERCEPTOR | 109.000 |
| PANZER GENERAL | 119.000 |
| PERFECT GOAL | Telefon. |
| PGA GOLF 96 | 129.000 |
| PHILOSOMA | 155.000 |
| POWER SERVE TENNIS | 109.000 |
| PRIMAL RAGE | 109.000 |
| RAIDEN PROJECT | 109.000 |
| RAYMAN | 109.000 |
| REVOLUTION X | 109.000 |
| RIDGE RACER | 109.000 |
| RIDGE RACER EVOLUTION | Dispon. |
| ROAD RUSH | Dispon. |
| ROCK & ROLL RACING 2 | 119.000 |
| SHELL SHOCK | 115.000 |
| SHOCKWAVE ASSAULT | Telefon. |
| STAR BLADE ALPHA | 139.000 |
| STREET FIGHTER THE MOVIE | 109.000 |
| STRIKER | 175.000 |
| TEKKEN | 119.000 |
| THEME PARK | 128.000 |
| THUNDER HAWK 2 | 119.000 |
| TOSHINDEN | 108.000 |
| TOSHINDEN 2 | Dispon. |
| TOTAL ECLIPSE TURBO | 125.000 |
| TRUE PINBALL | 119.000 |
| TWIN BEE DE LUXE PACK | 145.000 |
| TWISTED METAL | 128.000 |
| V - TENNIS | 159.000 |
| WAR HAMMER | 119.000 |
| WARHAWK | 126.000 |
| WATERWORLD | 125.000 |
| WING COMMANDER 3 | Telefon. |
| WINNING ELEVEN | 159.000 |
| WORMS | 115.000 |
| WWF COIN OP | 119.000 |
| X COM UFO DEFENSE | 125.000 |
| ZERO DIVIDE | 159.000 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| 90 MINUTES | 125.000 |
| **AAH! REAL MONSTER** | **99.000** |
| ACTRAISER 2 | 49.000 |
| AGASSI TENNIS | 49.000 |
| ALIEN 3 | 49.000 |
| BATMAN FOREVER | 125.000 |
| BIKER & MICE FROM MARS | 99.000 |
| **BREATH OF FIRE 2** | **129.000** |
| BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE | 69.000 |
| CAPTAIN TSUBASA 5 | 189.000 |
| CASTLEVANIA 4 | 49.000 |
| **CASTLEVANIA X-VAMPIRE KISS** | **135.000** |
| CHRONO TRIGGER | 158.000 |
| **CIRCUIT USA** | **119.000** |
| **CIVILIZATION** | **Dispon.** |
| CONTRA 3 | 45.000 |
| D-FORCE | 49.000 |
| DEMON'S CREST | 129.000 |
| **DIDDY'S KONG QUEST-DKC2** | **139.000** |
| DINO DINI SOCCER | 65.000 |
| DIRT TRAX FX | Telefon. |
| **DONKEY KONG COUNTRY 2** | **139.000** |
| **DOOM** | **148.000** |
| EARTHBOUND | 145.000 |
| **EARTHWORM JIM 2** | **119.000** |
| F-ZERO | 59.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | 99.000 |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 69.000 |
| **FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96** | **125.000** |
| FINAL FANTASY 3 | 155.000 |
| FLIGHING HERO | 49.000 |
| GOOF TROOP | 55.000 |
| ILLUSION OF GAIA | 125.000 |
| INDIANA JONES | 75.000 |
| **INT. SUPERSTAR SOCCER 2 DE LUXE** | **139.000** |
| JHON MADDEN 94 | 49.000 |
| JHON MADDEN 95 | 69.000 |
| JIMMY CONNORS TENNIS | 49.000 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL 96 | 128.000 |
| JUDGE DREDD | 129.000 |
| KICK OFF | 55.000 |
| **KILLER INSTINCT** | **149.000** |
| KIRBY'S DREAM COURSE | 79.000 |
| **LOBO** | **119.000** |
| **LOST VIKINGS 2** | **125.000** |
| MECHWARRIOR 3050 | 119.000 |
| MEGAMAN 7 | 129.000 |
| MEGAMAN X 2 | 129.000 |
| MICKEY & MINNIE | 129.000 |
| **MICROMACHINE 2** | **119.000** |
| MORTAL KOMBAT | 49.000 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 89.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 128.000 |
| NBA GIVE 'N' GO | 135.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 95.000 |
| **NBA LIVE 96** | **125.000** |
| **NHL HOCKEY96** | **125.000** |
| PARODIUS | 49.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 128.000 |
| POCKY & ROCKY 2 | 79.000 |
| POP & TWINBEE | 59.000 |
| POWER RANGERS 2 | 139.000 |
| PRIMAL RAGE | 135.000 |
| PUZZLE BUBBLE | 109.000 |
| RETURN OF THE JEDI | 75.000 |
| REVOLUTION X | 129.000 |
| SECRET OF EVERMORE | 149.000 |
| SECRET OF MANA | 125.000 |
| **SECRET OF MANA 2** | **Offerta!** |
| **SEPARATION ANXIETY** | **129.000** |
| SPAWN | 125.000 |
| STAR TREK DEEP SPACE 9 | 119.000 |
| STREET RACER | 99.000 |
| STUNT RACE FX | 59.000 |
| SUPER BOMBERMAN | 59.000 |
| SUPER BOMBERMAN 3 | 119.000 |
| **SUPER MARIO RPG** | **In arrivo** |
| SUPER R-TYPE | 49.000 |
| SUPER STREET FIGHTER 2 | 109.000 |
| SUPER SWIV | 49.000 |
| SUPER TURRICAN 2 | 119.000 |
| TERMINATOR 2 | 49.000 |
| THE INCREDIBLE HULK | 48.000 |
| THE MASK | Offerta! |
| THEME PARK | 119.000 |
| THUNDER SPIRITS | 59.000 |
| TIME COP | 129.000 |
| TONY MEOLA SOCCER | 39.000 |
| URBAN STRIKE | 119.000 |
| **WATERWORLD** | **129.000** |
| WEAPON LORD | 119.000 |
| WOLFCHILD | 49.000 |
| WORMS | 109.000 |
| WWF COIN OP | 125.000 |
| X-KALIBER 2097 | 39.000 |
| **YOSHI ISLAND** | **135.000** |
| ZOOP | Telefon. |

### 3DO

| | |
|---|---|
| BALLZ | 109000 |
| BATTLESPORT | 119000 |
| BRAINDEAD 13 | 119000 |
| CLAYFIGHTER2 | TEL. |
| CORPSE KILLER | 99000 |
| CREATURE SHOCK | 119000 |
| CRIME PATROL | 109000 |
| CYBERIA | TELEF. |
| D's DINNER TABLE | 109000 |
| DESCENT | TELEF. |
| DRAGON TYCOON | 129000 |
| DRUG WARS | 109000 |
| FLYING NIGHTMARE | 109000 |
| GEX | 89000 |
| GUARDIAN WAR | 49000 |
| HELL-THE CYBER TRIP | 109000 |
| ICE BREAKER | 109000 |
| KILLING TIME | 129000 |
| KINGDOM THE FAR REACHES | 105000 |
| MAD DOG MC CREE | 69000 |
| MAD DOG MC CREE II-LOST GOLD | 109000 |
| MAZER | 115000 |
| PANZER GENERAL | 109000 |
| REAL PINBALL | 109000 |
| RETURN FIRE | 99000 |
| SEAL OF THE PHARAOHN | 109000 |
| SHANGAI | 109000 |
| SLAM & JAM 95 | 109000 |
| SPACE ACE | 115000 |
| SPACE HULK | 115000 |
| SPACE PIRATS | 105000 |
| WHO SHOT JONNY ROCK? | 109000 |
| WING COMMANDER 3 | 115000 |
| ZHADNOST | 109000 |

### SEGA SATURN

| | |
|---|---|
| ASTAL | 89.000 |
| AUGUSTA MASTER GOLF | Telefon. |
| BLACK FIRE | 138.000 |
| BLAZING TORNADO | 149.000 |
| BREAK THROUGH | 125.000 |
| BUG | 98.000 |
| CLOCK WORK KNIGHT | 95.000 |
| CLOCK WORK KNIGHT 2 | 99.000 |
| CTBER SPEEDWAY | 119.000 |
| DARK LEGEND | 128.000 |
| DAYTONA | 129.000 |
| DEADALUS | 109.000 |
| DRAGON BALL Z | Dispon. |
| **F1 LIVE INFORMATION** | **139.000** |
| FANTASTIC PINBALL | 109.000 |
| FIFA SOCCER 96 | Dispon. |
| **GOLDEN AXE THE DUEL** | **135.000** |
| GRAN CHASER | 119.000 |
| GREATEST NINE BESEBALL | 109.000 |
| **HANG ON GP 95** | **135.000** |
| INTERNAT.VICTOR GOAL | 125.000 |
| KING OF BOXING | 137.000 |
| LAYER SECTION | 139.000 |
| MANSION OF HIDDEN SOUL | 99.000 |
| METAL FIGHTER | 145.000 |
| **MORTAL KOMBAT 2** | **99.000** |
| MYST | 125.000 |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | 119.000 |
| NHL ALL STR HOCKEY | 128.000 |
| PANZER DRAGOON | 135.000 |
| PARODIUS DE LUXE | 99.000 |
| PRETTY FIGHTER X | 155.000 |
| PRIMAL RAGE | 99.000 |
| **RAYMAN** | **125.000** |
| REVOLUTION X | 99.000 |
| **SEGA RALLY** | **Offerta!** |
| SHELL SHOCK | 129.000 |
| SHINOBI | 89.000 |
| SIM CITY 2000 | 125.000 |
| STREET FIGHTER THE MOVIE | 109.000 |
| THEME PARK | 129.000 |
| **THO SHIN DEN** | **Dispon.** |
| TV ANIMATION SLAM DUNK | 125.000 |
| TWIN BEE DE LUXE PACK | 129.000 |
| **VAMPIRE DARKSTALKER** | **Telefon.** |
| **VIRTUA COP** | **Dispon.** |
| **VIRTUA FIGHTER 2** | **Offerta!** |
| VIRTUA FIGHTER REMIX | 89.000 |
| **VIRTUA RACING** | **118.000** |
| VIRTUAL OPEN TENNIS | 159.000 |
| VIRTUAL VOLLEYBALL | 119.000 |
| WING ARMS | 135.000 |
| WORLD WIDE SOCCER | 99.000 |
| **X-MAN** | **Telefon.** |

## HARDWARE

*Megadrive:*

| | |
|---|---|
| **Console MDII+Sonic 2** | **245.000** |
| Adattatore MEGAKEY | 32000 |
| Adattatore EURO-JAPAN | 15000 |

*Supernintendo:*

| | |
|---|---|
| **Console Supernin.+ gioco** | **229.000** |

*Saturn:*

| | |
|---|---|
| **CONSOLE** | **Offerta** |

*Sony Playstation:*

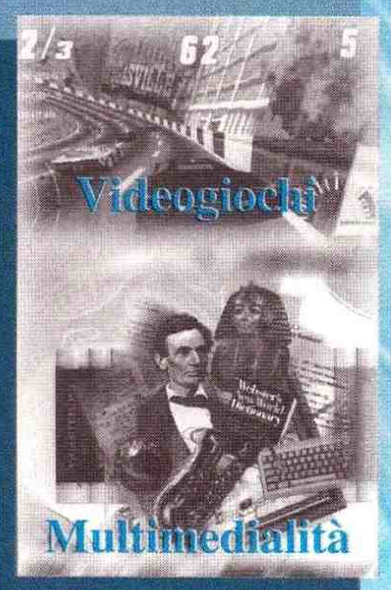
| | |
|---|---|
| **PSX EUROPEO** | **749.000** |
| **PSX U.S.A.** | **849.000** |
| **PSX JAP** | **849.000** |

*3DO:*

| | |
|---|---|
| **Console Panasonic FZ-10** | **690.000** |

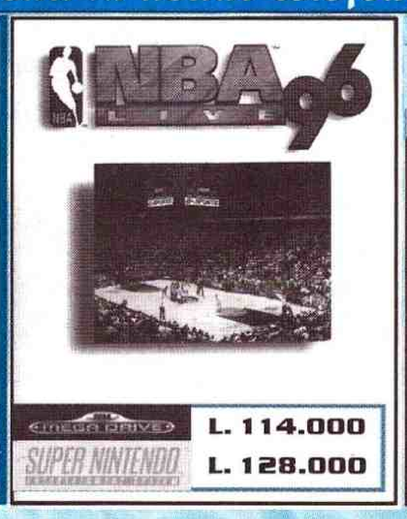
*La console Ultra 64 della Nintendo è in arrivo. Vuoi saperne di più? ...Telefonaci!*

**Ricordate che SOFTWARE NEWS è anche**




**per PC CD-Rom in ambiente**

*Per i titoli non presenti in listino telefonaci!*



❑ Tutti i prezzi sono **IVA compresa** ❑ Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi ❑ Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari

*Ideazione & Impaginazione:* **A.Filigno**

# BOVAS' HARDCAFE'

ricordi del passato: ebbene, non è così: i miei giochi preferiti spaziano da Mortal Kombat II a Beneath a Steel Sky, ma anche i più recenti Fatal Fury 3 e Virtua Striker, per quel che riguarda i coin-op.
Concordo infine con il Paolone: Bubble Simphony è un mito!
Salutoni a tutti quanti...

MX

*P.S. Sapete che fine ha fatto quella famosa console per montare le schede arcade sul televisore di casa ?*
*P.P.S. Complimenti a tutti, ma soprattutto al Raffo, a MA e alla BovaCola (Always BovaCola).*

*OK, andiamo a cominciare... Leggere questa lettera mi ha fatto ricordare i bei tempi andati (più di 10 anni fa), in cui il sottoscritto, ancora gagnetto, andava a passare il sabato pomeriggio in sala giochi per giocare a Ghost'n'Goblins o Space Ace... In effetti, proprio come dici tu, alcuni giochi moderni costringono chi li vorrebbe finire a inserire un sacco di gettoni, ma non puoi fare di ogni erba un fascio... Ancora adesso si possono trovare, anche se in minor numero, giochi "vecchio stile", che si terminano tranquillamente (almeno dopo un po' di pratica) senza andare in rosso... Vuoi un esempio lampante? Puzzle Bobble... Non mi sembra comunque che ai bei tempi andati bastasse un gettone per finire un qualsiasi gioco, i crediti, se non eri capace o ti mancava la giusta esperienza, volavano anche allora... Ho comunque capito quello che volevi dire, e in un certo senso sono d'accordo...*
*La verità è che secondo me, a parte la serie Virtua della Sega e qualche altro titolone, il mondo coinoppistico è entrato in crisi... Una volta nessuno possedeva un computer e la voglia di giocare lo trascinava nel bar sotto casa o in sala giochi, ora quasi chiunque possiede un computer o una console... E molto spesso i giochi domestici (eccezion fatta per la sopraccitata serie "Virtua" e degni compari), sono persino migliori di quelli da bar! Questo è il problema...*
*La rubrica incentrata sui vecchi coin-op interesserebbe anche a me (così potrei avere una buona occasione di rigiocare ai classici), ma dubito che la cosa potrebbe interessare ai più... D'altronde chi non ha vissuto direttamente quell'epoca di cui tu parli, difficilmente prova interesse per i vecchi titoli, e io questo lo ho già sperimentato su molte persone... Ah, la famosa console (in realtà erano più di una, ma tutte più o meno uguali) non era altro che una sorta di adattatore per poter collegare joystick, video e sonoro a un normale televisore, visto che una scheda contiene al suo interno sia microprocessore sia chip sonori e grafici... Il costo proibitivo delle schede (quelle più recenti possono arrivare a svariati milioni, o anche di più) ne ha determinato la morte prematura... D'altronde conosco persone che hanno un vero e proprio coinop a casa, ma rappresentano lo 0.0001% della popolazione videoludica...*

## LO PSICANALISTA CI SCRIVE

Egregia redazione di Consolemania, sono il direttore della Moretti s.t.r., specializzata in psicoanalisi e psicoterapia. Frequentemente mi capita di leggere la vostra rivista, dato che mio figlio è possessore di una PSX e di un Super NES, e devo dire che il vostro giornale è l'ideale da leggere quando quotidianamente prendo il tè coi pasticcini secchi.
Vi ho scritto per discutere di un argomento alquanto toccante, apparso recentemente sulla vostra rivista e trattato da Raffaele Sogni nella recensione di Mortal Kombat III per Playstation. Questa persona ha fatto presente un grave problema esistente in quasi tutti i videogiochi: il loro confronto con la realtà. Raffo nella recensione ha rilevato come i personaggi di questo gioco siano troppo fantasiosi, facendo delle ottime considerazioni sui medesimi: come Sheeva, la donna multibracciuta, è impossibile che esista in realtà, o ancora Sindel, più pallido di un morto... Mi fa piacere che non sono il solo a notare questo aspetto dei videogiochi, analizziamo anche Street Fighter, dove si è mai visto un tizio che fa un uppercut con il pugno infuocato arrivando a un'altezza di dieci metri? O la saga di Fatal Fury, dove c'è un tale Terry che con un pungo è capace di provocare enormi esplosioni? Ma il massimo è Darkstalkers, dove addirittura ci sono mummie, zombie, licantropi e vampiri.
Adesso che il problema è stato trattato pubblicamente, mi aspetto drastici cambiamenti da parte dei programmatori di giochi per console. Vedremo giochi in cui si dovrà andare in bagno, ricordandosi di aver prima comprato la carta igienica, mangiato, fatto la spesa, l'amore, etc etc etc... E adesso sediamoci e aspettiamo comodamente il futuro. Distinti saluti.

Dott Guglielmo Rossi
Dir. Clinica Moretti

*Uhmmm, dopo aver letto e riletto decine di volte questa lettera, sono giunto alla conclusione che i miei pesanti dubbi sull'autenticità della stessa siano del tutto giustificati. Non so, è come se qualcosa continuasse a non quadrare... Comunque sia, non è importante stabilire se lei è veramente il "dottor G. Rossi" direttore della "clinica Moretti str", o meno. Ciò che m'importa è mettere in evidenza il contenuto della lettera, che va decisamente contro a quelli che sono i "trend" attuali delle lamentele a cui gli psicologi ci hanno abituati in questi anni. Dopo che un'intera generazione di giochi è stata tacciata di crudo realismo e cruenta violenza, arriva lei che pretende una maggiore integrazione tra fantasia (perché il gioco, fin da bambini, è essenzialmente quello) e realtà. Ma allora, scusi, il gioco dove diavolo è? L'elemento fantastico, che fine farà mai? E' come se io raccontassi alla mia nipotina la favola di Cappuccetto Rosso in questo modo: "E allora, il lupo si lavò coscienziosamente le zampette, aggredì Cappuccetto Rosso e la sbranò strappando i lembi della sua carne dalle ossa, uno a uno, finché nella casetta non rimase solamente lo scheletro e i vermi che nel frattempo erano accorsi a mangiucchiare i pochi resti rimasti". Secondo lei la mia nipotina potrà fare un bel sogno, dopo? Attacchiamo anche i fumetti, allora, cosa ci faranno mai tutti quegli eroi in pigiama con quegli impossibili superpoteri? Un uomo buono, aitante e generoso come Superman chi l'ha mai visto? Figuriamoci, poi, sa persino volare! Come? Viene da Kripton? Ma quando mai è esistito un pianeta con un nome così ridicolo, suvvia! Facciamo leggere ai bambini un bel fumetto porno, quella sì che è realtà! Diavolo, i giochi sono tali proprio perché si nutrono di una certa fantasia, e quelli che fanno uso del video non sfuggono alla regola. Mi auguro, francamente, che quella sopra riportata sia solamente una lettera ironica e nulla più, perché in caso contrario sarebbe veramente il peggior ammanco di fantasia che mi sia mai trovato di fronte. E non è bello.*

## LE SCUSE DA GUIDO VISCONTI

Cari Bovas, grazie. Grazie perché avete pubblicato la mia lettera anche se non lo meritavo, ma vi vorrei spiegare come mai ho osato scrivere tante cavolate in una volta sola e pretendere di essere pubblicato. Fatto sta che quello era un momento di rabbia, visto che in quel periodo ricevevo più delusioni che gratificazioni (scusate il formato un po' grezzo della lettera, ma uno di quei due megamostri, noto come sorella, ha occupato la scrivania e non posso usare la macchina da scrivere), ora, comunque, ho capito che il cafone sono io e mi chiedevo se mai potrete accettare le mie scuse.
Ho pensato che potevate essere più delicati, ma ricordo come ci godevo quando questa cosa succedeva ad altri. Preciso che io, con questa lettera, non pretendo di essere pubblicato (lo spero, ma non lo pretendo) e chiedo piuttosto che questa lettera venga semplicemente letta. Saluto ancora il Raffo e concludo dicendo che avete ragione, il cafone sono proprio io.

Andrea Villa

*PS: ho provato con lo spremiagrumi; ma faceva assai male e ho smesso. Per quanto riguarda il cervello usato, non ne ho trovati in giro.*
*PPS: ma perché sono l'unico scemo che non ha capito al volo l'indovinello? (Non rispondete) (ap-*

# BIT WORLD

## VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA VAL CISMON, 2 - 20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

**TEL.039/2720499**

## IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

### MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| ALIEN 3 | L.49.000 |
| BATMAN FOREVER | L.105.000 |
| BRUTAL | L.59.000 |
| COMIX ZONE | TEL. |
| CORPORATION | L.39.000 |
| DESERT DEMOLIT. | L.99.000 |
| DINO DINI SOCCER | L.59.000 |
| DYNAMITE HEADDY | L.69.000 |
| DONALD DUCK AKA M. M. | TEL |
| DOUBLE DRAGON V | L.69.000 |
| DRAGON BALL Z | L.79.000 |
| EARTHWORM JIM | L.89.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | TEL |
| ECCO THE DOLPHINE 2 | L.69.000 |
| ES WAT | L.35.000 |
| FEVER PITCH SOCCER | L.99.000 |
| FIFA 95 | L.79.000 |
| FIFA 96 | TEL. |
| FATAL FURY II | L. 59.000 |
| F-22 INTERCEPTOR | L.69.000 |
| GLOBAL GLADIATORS | L.49.000 |
| LIGHT CRUSADER | TEL |
| JUSTICE LEAGUE | L.89.000 |
| KINGOFTHEMONSTER | L.49.000 |
| MAXIMUN CARNAGE | L.49.000 |
| MEGAMEN WILY WARS | L.79.000 |
| MICKEY MANIA | L.69.000 |
| MICROMACHINES 96 | TEL |
| MISS PACMAN | L.64.000 |
| MORTAL KOMBAT | L.45.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | TEL |
| NBA JAM | L. 33.000 |
| NBA JAM T.E. | L. 99.000 |
| NHL 95 | L.79.000 |
| NBA LIVE 96 | TEL |
| OTTIFANTS | L.59.000 |
| PHANTASY STAR IV | TEL |
| POWER DRIVE | L.69.000 |
| POWER RANGER | L.69.000 |
| PREMIER MANAGER | TEL |
| PROBOTECTOR | L.59.000 |
| RED ZONE | L.64.000 |
| RISE OF THE ROBOTS | L.59.000 |
| ROAD RUSH 3 | L.67.000 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR | L.64 |
| SAILOR MOON | L.69.000 |
| SAMURAI SPIRIT | L.75.000 |
| SCOOBY DOO MYSTERY | TEL |
| SEAQUEST DSV | TEL |
| SHADOW OF THE BEST 2 | L.49.000 |
| SHAQ FU | L.59.000 |
| SHINING FORCE II | TEL |
| SPOT GOES TO HOLLYWWOD | TEL |
| SKYD MARKS | TEL |
| SYLVESTER & TWEETY | L.64.000 |
| SYNDACATE | L.59.000 |
| SMOORF I PUFFI | L.85.000 |
| SOLEIL | TEL |
| SONIC 2 | L.59.000 |
| SONIC 3 | L. 69.000 |
| SONIC & KNUCKLE | L.79.000 |
| STREETFIGHTERII C.E. | L.55.000 |
| S. STREET FIGHTER II | L.79.000 |
| STORY OF THOR | L.99.000 |
| STREET OF RAGE 3 | L.69.000 |
| SUBTERRANIA | L.59.000 |
| TAZMANIA 2 | L.69.000 |
| THE MASK | TEL |
| THE PUNISHER | L.79.000 |
| THEME PARK | TEL. |
| TOEJAM AND EARL II | L.59.000 |
| TOUGHMANCONTEST | L.69.000 |
| URBAN STRYKE | L.69.000 |
| USA TEAM BASKETBALL | L.49.000 |
| VIRTUA RACING | L.79.000 |
| WAYNE GRET. HOCKEY | L.69.000 |
| WINTER OLYMPICS | L.39.000 |
| WORLDCLASS SOCCER | L45.00 |
| WORLD CUP USA 94 | L.47.000 |
| X-MEN 2 | L.79.000 |
| WEAPON LORD | TEL |

| | |
|---|---|
| JOYPAD 6T URBO | L.35.000 |
| MEGA KEY 3 | L.29.000 |
| MULTITAP 4P | L.69.000 |
| JOYSTICK 6T | L.59.000 |

### SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

*___PICCHIADURO*

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING 2 | L.119.000 |
| BATMAN FOREVER | TEL |
| WEAPON LORD | TEL |
| CAPTAIN COMMANDO | L.99.000 |
| DRAGON BALL Z 3 | L.99.000 |
| FATAL FURY SPECIAL | L.125.000 |
| FINAL FIGHT 3 | TEL |
| FIGHTER'S HISTORY II | TEL |
| G-GUNDAM FIGHTER | L.109.000 |
| KILLER INSTINCT | L.115.000 |
| KING ARTHUR..... | TEL |
| MORTAL KOMBAT II | L.99.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | TEL. |
| PRIMAL RAGE | TEL |
| RANMA 1/2 4 | L.119.000 |
| SAILOR MOON | L.89.000 |
| SAMURAI SPIRIT | L.89.000 |
| SUPER STREET FIGHTER II | L.89.000 |
| TOTAL CARNAGE | L.59.000 |
| UNDERCOVER COPS | L.99.000 |
| WORLD HEROS 2 | L.99.000 |
| WEAPON LORD | TEL |

*SPORTIVI*

| | |
|---|---|
| AL UNSER RACING | L.79.000 |
| CAPITAN TSUBASA J | TEL |
| DIRT TRAX FX | TEL |
| FEVER PITCH SOCCER | L.119.000 |
| FIFA 96 | TEL |
| GIVE'NGO | L.119.000 |
| MANCHESTER UN. FOOTB. | L.79.000 |
| NBA LIVE 96 | TEL |
| NHL 96 HOCKEY | L.139.000 |
| PERFECT 11 2 | TEL |
| INT. S.STAR SOCCER | TEL |
| POWER DRIVE | L.69.000 |
| STREET RACER | L.79.000 |
| S.MARIO KART | L.89.000 |
| WORLD CHAMP. RALLY | TEL |

*PLATFORM/AZIONE*

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG COUNTRY 2 | TEL |
| DRACULA XX | L.119.000 |
| EQUINOX | L. 59.000 |
| EARTHWORM JIM 2 | TEL |
| HAGANE | L.89.000 |
| YOSHI ISLAND | TEL |
| MARIO ALL STAR | L.79.000 |
| MEGAMEN X | L.75.000 |
| MEGAMEN X 2 | L. 99.000 |
| ROCKMAN X 3 | TEL |
| MEGAMEN 7 | L.109.000 |
| MICKEY MOUSE II | L.119.000 |
| S.TURRICAN 2 | L.99.000 |
| SCOOBY DOO MISTERY | TEL |
| THE MASK | TEL |

*VARIE/RPG/AZION*

| | |
|---|---|
| ADDAM'S FAMILY VALUE | L. 79 |
| BREAK THRU TETRIS | L.79.000 |
| BREATH OF FIRE 2 USA | TEL |
| CHRONO TRIGGER USA | TEL |
| DOOM | TEL |
| EARTH BOUND | L.119.000 |
| FRONT MISSION | L.159.000 |
| FRONT MISSION 2 | TEL |
| GOOF TROP PIPPO | L.55.000 |
| ILLUSION OF TIME | L.87.000 |
| POCKY & ROCKY 2 | L.79.000 |
| PUZZLE BOBBLE | L.119.000 |
| THEME PARK | TEL |
| SECRET OF EVERMORE | L.139.000 |
| S.BOMBERMAN 3 | L.109.000 |
| S.BOMBERMAN 2 | L.79.000 |
| S.MARIO RPG | TEL |
| S.METROID | L.59.000 |
| SPACE ACE | L.69.000 |
| URBAN STRYKE | TEL |

*ACCESSORI S.NINTENDO*

| | |
|---|---|
| ACTION REPLY 2 | L.99.000 |
| JOYPAD 6 TASTI TURB | L. 29.000 |
| JOYPAD INFRAROSSI | L.89.000 |
| MULTITAP 5 GIOCATORI | L.59.000 |
| CAVO SCART SFC/SNEL. | 23.000 |

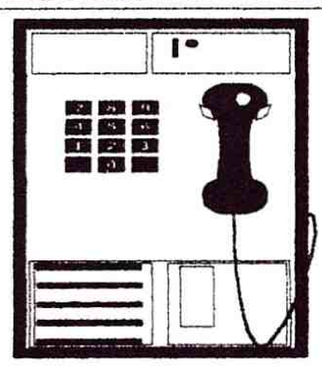
### GIOCHI SATURN

USA/EURO/JAP

| | |
|---|---|
| BATTLE MONSTER | L.119.000 |
| BUG | L.99.000 |
| BLAZING TORNADO | L.119.000 |
| BREAK THUR | L.139.000 |
| CHAOS CONTROL | L.139.000 |
| CYBERIA | TEL |
| CLOCKWORK KNIGHT 2 | 109. |
| CLOCKWORK KNIGHT1+2 | 139 |
| CRYSTAL LEGEND A. | TEL |
| DAYTONA USA | TEL |
| DARIUS FORCE | TEL |
| DARK SEED | L.139.000 |
| DARKSTALKER | TEL |
| DOUBLE HEADER | TEL |
| DRAGON BALL Z | TEL |
| F1 LIVE FORMATION | L.139.000 |
| FIFA 96 | TEL |
| GALAXY FIGHTER | L.129.000 |
| GOLDEN AXE THE DUELL. | TEL |
| GUARDIAN HEROS | L.139.000 |
| GUNDAM | TEL |
| HATTRICK HEROSOCCER | TEL |
| HEARTBEAT SCRUMBLE | TEL |
| HI OCTANE | TEL |
| HOKUTO NO KEN | L.139.000 |
| X-MEN | L.139.000 |
| KING OF THE SPIRIT | L.129 |
| KING OF BOXING | L.129 |
| LAYER SECTION RAY FORCE | |
| LAST GRADIATOR | TEL |
| LEGEND OF THOR | TEL |
| LUPEN THIRD | TEL |
| MARRIAGE | TEL |
| MASTER GOLF | TEL |
| METAL FIGHTER | L.149.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | TEL |
| NBA JAM T.E. | L.119.000 |
| NBA LIVE 96 | L.135.000 |
| NHLALLSTAR HOCKEY | L.149 |
| OFF WORLD EXTREME | L.119 |
| PANZER DRAGON | TEL |
| QUARTERBACK ATTACK | TEL |
| RAMPO | L.139.000 |
| RACE DRIVING | L.89.000 |
| RAY EARTH | TEL |
| RAYMEN | TEL |
| ROAD RUNNER | TEL |
| SARGECAL STRYKE | TEL |
| SEGA RALLY | dicembre |
| SHINING WISDOW | TEL |
| SHINOBI EX | L.109.000 |
| SHUTRALE | fine novembre |
| SLAM DUNK | L.107.000 |
| SUYKO ENBO | L.139.000 |
| SIM CITY 2000 | L.129.000 |
| SPOT GOES TO HOLLYWOD | |
| STEAMGEAR MASH | L.139.000 |
| STREET FIGHTER R.B. | L.79.000 |
| STREET FIGHTER ZERO | TEL |
| TOSHINDEN S | TE |
| THEME PARK | L.129.000 |
| THE PSYCOTRON | TEL |
| THUNDER STORM & ROAD T. | |
| TWEEN BEE DX | TEL |
| VICTORY GOL 2 | L.119.000 |
| VIRTUA FIGHTER 2 | TEL |
| VIRT. HANG ON | L.139.000 |
| VIRT. OPEN TENNIS | L.159.000 |
| VIRTUA FIGHTERREMIX | L.89 |
| VIRTUA COP+PISTOLA | TEL |
| VIRTUA RACING | L.129.000 |
| VIRTUAL VOLLEYBALL | TEL |
| VIRTUA STRYKER | TEL |
| WING ARMS | L.129.000 |
| WORLD ADVANCED | TEL |
| MEMORY CARD | L.99.000 |
| JOYPAD SEGA | L.69.000 |
| JOYPAD | L.49.000 |
| VIRTUAL STICK | L.139.000 |
| VOLANTE ARCADE | TEL |
| ADATTAT. USA/JAP/EUR | L. 65 |
| MULTITAP | TEL |
| RIVISTA SATURN FAN | L.35. |
| RIVISTA + CD | L.59.000 |
| PISTOLA II° PLAYER | TEL |

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| AGILE WARRIOR F-111 | TEL |
| ACE COMBAT | |
| AIR LAND BATTLE | TEL |
| BOXER'S ROAD | L.139.000 |
| CARNAGE HEART | |
| CYBERSPEED | |
| CRITICOM | |
| DARKSTALKER | |
| DESTRUCTION DERBY | |
| DISCWORLD | |
| DRAGON BALL Z | L.119.000 |
| EXECTOR | L.139.000 |
| FIFA 96 | |
| HERMIE HOPPERHL. | |
| HI OCTANE | |
| IN THE HUNT | |
| JUMPING FLASH | |
| KING FIELD 2 | |
| KILEAK THE BLOOD 2 | |
| MACROSS | |
| MORTAL KOMBAT 3 | |
| OFF WORLDEXTREME | |
| METAL JACKET | |
| EXECTOR | |
| NAMCO MUSEUM | |
| NBA JAM T.E. | |
| NBA IN THE ZONE | |
| NHL FACE OFF | |
| PHILOSOMA | |
| POWER INSTINCT 2 | |
| PRIME GOL EX | |
| PRIMAL RAGE | |
| PRO WRESTLER | |
| RAIDEN PROJECT | |
| RAYMEN | |
| RAPID RELOAD | L.109.000 |
| REVOLUTION X | |
| RIDGE RACER | L.109.000 |
| RIDGE RACER REVOLUT. | |
| ROAD RUSH | |
| ROBO PIT | |
| SNATCHER | |
| SPACE GRIFFON VF 9 | |
| STRYKER SOCCER | L.119.000 |
| TOSHINDEN 2 | |
| TEKKEN | |
| TEKKEN 2 | |
| ZERO DEVIDE | |
| VICTORY ZONE | L.79.000 |
| VIEW POINT ENHANCED | |
| VIRTUAL TENNIS | |
| WARHAWK | |
| WINNING ELEVEN | L.149.000 |
| JOY PAD PSX | L.45.000 |
| MEMORY CARD | L.55.000 |
| RIVISTA PSX JAP | L.35.000 |



### CONSOLE

| | |
|---|---|
| M.DRIVE2+2PAD | L.199.000 |
| MEGA 32X EURO | L.269.000 |
| 32X SCART | L.299.000 |
| SATURN+V.F.R. | L.799.000 |
| PLAYSTATION | L.739.000 |
| MEGA CD EURO | L.279.000 |
| MEGA CD SCART | L.299.000 |
| NEO GEO CD + G . | L.750.000 |
| 3DO FZ-10 | L.739.000 |
| S.NINTENDO+G . | L.239.000 |
| S.NINTENDOUSA | L.249.000 |

### OFFERTEVARIE

| | |
|---|---|
| GHOSTBUSTERS MD | L.39. |
| TWO CRUDE D. MD | L.39 |
| ADDAM'S F.VALUE SN | L.79 |
| EQUINOX SNES | L.59 |
| MICKEY MOUSE 2 | L.79 |

### MEGA 32X

| | |
|---|---|
| VIRTUA FIGHTER | L.129 |
| FIFA 96 | TEL |

### GAMEGEAR

| | |
|---|---|
| MORTAL KOMBAT2 | L.49.000 |
| ADDAM'S FAMILY | L.39.000 |
| BATMAN RETURNS | L.39.000 |
| DRACULA | L.45.000 |
| NBA JAM | L.45.000 |
| NBA JAM T.E. | L.49.000 |
| OLYMPIC GOLD | L.39.000 |
| ROBOCOP VS TERM. | L.39.000 |
| DYNAMITE HEADDY | L.59.000 |
| F1 CHAMPIONSHIP | L.45.000 |
| MARKO'S MAGICFOOTBALL | L.45.000 |
| WONDERBOY DRAGONTRAP | L.45.000 |

### NEO GEOCD

**GIOCHI DA L. 39.000 TELEFONA PER LE NOVITA'**

### GIOCHI 3DO

FINE SCORTE

| | |
|---|---|
| GEX | L.49.000 |
| BOMBERMAN | L.49. |
| DRAGON TYCON | L.39 |
| OFF WORLD INT. | L.39 |
| SHOCK WAVE 2 | L.39 |
| HELL | L.49.000 |
| JURASSIC PARK | L.39 |
| QUARANTINE | L.39.000 |

**TELEFONA PER LE NOVITA'**

**I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI ANCHE IN DIMINUZIONE. MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE.**

### GIOCHI MEGA CD

| | |
|---|---|
| BATMAN & ROBIN | L.115.000 |
| DRAGON'S LAIR | L.125.000 |
| EARTHWORM JIM | L.109.000 |
| ECCO THE DOLPHINE | L.69.000 |
| ETERNAL CHAMPIO | L.105.000 |
| FATAL FURY SPEC. | L.119.000 |
| LORD OF THUNDER | L.119.000 |
| MONKEY ISLAND | L.65.000 |
| RACING ACE | L.69.000 |
| RANMA 1/2 | L.69.000 |
| MORTAL KOMBAT | L.49.000 |
| POWER RANGER | L.85.000 |
| SAMURAI SPIRIT | L.119.000 |
| SONIC CD | L.59.000 |
| SILPHEED | L.79.000 |
| WONDER DOG | L.29.000 |

*punto. NdBovas)*
*PPPS: ma quanto ci avete messo a risolverlo? (preferisci una cifra decimale in minuti primi, o una cifra intera in minuti secondi? NdP)*

*No, no, per carità, la lettera merita una pubblicazione integrale, pari almeno allo spazio che abbiamo utilizzato per prenderti in giro la volta scorsa. Devo essere sincero, un po' mi dispiaceva di renderti lo zimbello del BHC, e pubblicando la tua lettera sapevo già che mi sarebbero arrivate le solite critiche dei "buonisti" e degli ipocriti di sempre. Ma, come tu stesso hai riconosciuto, un po' te lo sei meritato. E pace all'anima dei buonisti, che possono andare avanti a scrivere quello che vogliono. Penso che tu abbia anche capito come, in fondo, il nostro lavoro sia tutt'altro che semplice, che ci richiede tempo, pazienza, un certo lavoro nel soppesare le parole... e dopo che ci sei stato dietro due giorni, a una singola Posta, non può arrivare un Andrea Villa qualunque e offendere a destra e a manca. E no, lo fa uno, lo fa un altro, lo fa un terzo... ma dopo anche noi abbiamo il diritto di sbottare, o no? Purtroppo in quel momento sei capitato tu, se vuoi ti faccio vedere anche tutte le altre lettere su quel tono che abbiamo cestinato, e in un certo senso sei stato "giustiziato" anche per tutti gli altri. Non è stato un esempio di giustizia, lo ammettiamo, ma non possiamo certo creare una tavola di proscrizione nel quale mettere i nomi dei lettori "più cattivi", no? Un conto è l'angolo della prof, dove gli autori delle corbellerie ivi pubblicate restano rigorosamente anonimi, un conto invece fare un box nel quale indicare "i cretini del mese", con tanto di nome, cognome, indirizzo e "frasi celebri". Sarebbe anche poco democratico, oltre che eccessivamente indelicato. Le tue scuse sono dunque pienamente accettate oltre che gradite, semmai accetta anche tu le mie per le eventuali conseguenze che può aver provocato la pubblicazione della tua. Alla prossima...*

## BUTTATE VIA LA NONNA E COMPRATE UN 3DO

Simpatici Bovas, salto i complimenti per arrivare subito al nocciolo della questione: come mai non recensite più giochi decenti per 3DO? Questo, per i possessori di detta console come me, è gravissimo. Parliamoci chiaro, non potete sempre dire che per 3DO esistono pochi giochi, e per giunta mediocri. Io vorrei tanto sapere cosa aspettate a recensire giochi come Wing Commander 3, Slam'n'Jam 95 (assolutamente SPA-ZIA-LE! E lo so perché ce l'ho), Hell, Gex, Space Shuttle (uscito 5 mesi fa), Creature Shock, Burning Soldier (uscito 6 mesi fa!), Pataank (uscito 3 mesi fa), VR Stalker (usc... vabbè avete capito), Quarantine... Potrei continuare fino a domani. Ma la cosa che mi fa più rabbia, è che quando finalmente vi decidete a recensire un gioco per 3DO, ve ne uscite con uno Space Pirates o con un Shangai Triple Treat (non so se ho scritto esatto). Pensate che ho dovuto comprare una rivista che non compro quasi mai, solo perché lì c'era la recensione di Wing Commander 3! Sono deluso, veramente, dal vostro modo di trattare questa console che, pur non avendo monopolizzato il mercato, è riuscita comunque a guadagnarne una fetta piuttosto ampia (su una rivista inglese si parlava di circa 600.000 pezzi venduti in tutto il mondo) (Già, di cui solo una minima parte in Italia. Ed è quello italiano il mercato che c'interessa. NdP), per cui merita uno spazio a mio parere più adeguato, su una rivista che fino a qualche mese fa ritenevo la migliore. Vi prego di ascoltare questa mia critica affinché la vostra rivista sia sempre la migliore e, cosa più importante, affinché non capiti più a noi possessori di 3DO di acquistare giochi alla cieca.

Vostro, Ale.

*PS: Rispondetemi, fatemi sapere la vostra reale posizione su questa console, così mi regolo di conseguenza (vale a dire: non comprerò più la rivista).*

*Rispondere a lettere di questo tipo non è mai semplice, perché è comprensibilissimo il disappunto di chi spende le sue 6000 lire, e poi non trova una quantità d'informazione a suo giudizio adeguata. Tuttavia la realizzazione di una rivista come la nostra implica necessariamente delle scelte, e queste*

# BOVAS' HARDCAFE'

*non possono purtroppo accontentare tutti. La questione più spinosa di tutte, è proprio quella dello spazio da assegnare alle diverse console, spazio che dipende principalmente dalla diffusione di detta console tra i nostri lettori. Se hai notato, tutti i sistemi che trattiamo o abbiamo trattato in passato, sono soggetti a una sorta di parabola dapprima ascendente (quando cioè il sistema è nuovo e si sta diffondendo, e le recensioni passano da una al mese a quattro o cinque), per poi mantenere una posizione di equilibrio più o meno duratura (periodo di "vita" della console), cui segue purtroppo l'ultimo ramo della parabola, quello discendente, quando cioè le recensioni da tante che erano tornano a essere una o due al mese, se non nessuna. Questo discorso, nel caso particolarissimo del 3DO, purtroppo non ha senso. Il mercato di questa macchina finora si è comportato in maniera alquanto bizzarra, vuoi perché non ha goduto di una campagna pubblicitaria adeguata, vuoi perché non è stata ancora importata ufficialmente, vuoi perché gli stessi sviluppatori hanno alternato momenti di entusiasmo ad altri di cupa rassegnazione; insomma, fatto sta che il 3DO non ha mai attecchito, ha preso la sua fettina di mercato anche in Italia, ma purtroppo la sua diffusione non ci permette di andare oltre a quelle due recensioni che a volte pubblichiamo. E le notizie che ci arrivano sul destino degli M2, tra l'altro, non aiutano certo la tua console. E' un po' lo stesso discorso che abbiamo fatto sul Jaguar il mese scorso, anche se a dire il vero il 3DO se la passa molto meglio... Adesso Natale è appena passato, probabilmente una grossa fetta di utenti di macchine a 16 bit sarà passata ai 32 (Playstation e Saturn in testa), vedremo quanti di loro avrà optato per il 3DO e decideremo di conse-*

LISTINI PER RIVENDITORI

# TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA PER CORRISPONDENZA


VIA MILLESIMO N. 27 - 00168 ROMA

TEL. 06/35503634

FAX 06/35503634


ORARIO 9 - 13 15.30 - 19.30

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI IVA INCLUSA

SPESE SPEDIZIONE

| | |
|---|---|
| ORDINARIO | L. 5.000 |
| URGENTE | L. 10.000 |

CONSOLE VIRTUAL BOY + GIOCHI DISPONIBILI

PLAYSTATION E SATURN CONSOLE TELEFONARE

PAGAMENTI CARTA SI CARTA AURA CARTA DINER

## SUPER NES

*VERSIONE EUROPEA*

| | |
|---|---|
| Blazing skies | 59.000 |
| Bomberman 2 | 65.000 |
| Diddy's kong quest | Tel. |
| Double dragon 5 | 65.000 |
| Dragon | 69.000 |
| Fifa soccer 96 | 139.000 |
| Ghoul patrol | 65.000 |
| John madden 96 | 139.000 |
| Jurassic park | 59.000 |
| Int. tennis tour | 59.000 |
| Kick off 3 | 65.000 |
| Killer instict | Tel. |
| Legend | 59.000 |
| Magic sword | 65.000 |
| Megamen X | 72.000 |
| Morph | 59.000 |
| Mortal kombat 3 | Tel. |
| Nba Jam t.e. | 109.000 |
| Nba Live 96 | 139.000 |
| Nhi hohey 96 | 139.000 |
| Parodius | 65.000 |
| Prince of Persia | 59.000 |
| Pop'n twin bee 2 | 69.000 |
| Ren e stympy | 65.000 |
| Rise of robot | 65.000 |
| Ryan Giggs | 69.000 |
| Sailor moon | 65.000 |
| Shaq fu | 59.000 |
| Smash tennis | 55.000 |
| S. Mario all star | 79.000 |
| S. Mario kart | 89.000 |
| S. Metroid | 65.000 |
| Star wing | 59.000 |
| Stunt race fx | 89.000 |
| Super scope | 59.000 |
| Total carnage | 59.000 |
| Toys | 65.000 |
| Yoshi island | Tel. |
| Yoshi safari | 65.000 |
| Vortex | 59.000 |
| Zero kamikaze | 69.000 |

*VERSIONE USA*

| | |
|---|---|
| Addams family | 49.000 |
| Alien 3 | 59.000 |
| Cybernator | 59.000 |
| Fatal Fury 2 | 79.000 |
| King of monster 2 | 65.000 |
| Legend of ring | 69.000 |
| S. Metroid | 65.000 |
| S. Turrican | 59.000 |
| X Kaliber | 59.000 |
| Ultima false prophety | 65.000 |

*VERSIONE GIAPPONESE*

| | |
|---|---|
| Another world | 55.000 |
| Astro go on | 55.000 |
| Dual orb 2 | 99.000 |
| Alfaria 2 | 109.000 |
| Eye of bheolder | 45.000 |
| Fada | 65.000 |
| Fighter history 2 | 109.000 |
| Fire fighting | 79.000 |
| Human gp I | 55.000 |
| Imperium | 52.000 |
| Lady stalker | 89.000 |
| Magic Johnson | 55.000 |
| Mortal kombat 2 | 79.000 |
| Nigel Mansell | 55.000 |
| Nosferatu | 99.000 |
| Out of this world | 55.000 |
| Prime goal 2 | 65.000 |
| Ranma 1/2 4 | 65.000 |
| Rockman soccer | 55.000 |
| Royal conquest | 52.000 |
| Rushin boat | 49.000 |
| Sansara naga 2 | 89.000 |
| Shilphid | 39.000 |
| Spark world | 65.000 |
| Sky missian | 53.000 |
| Super soccer 95 | 99.000 |
| S. formation soccer 2 | 55.000 |
| Under cover cop | 99.000 |
| Wonder project j | 109.000 |
| Zico soccer | 55.000 |

PERMUTA USATO IN SEDE

## PLAYSTATION PAL

• Allien trilogy • Cyberia • Death keep
• Doom • Goal storm • Nba Jam t.e.
• Off world interceptor • Pool shark
• revolution x • rock e roll racing • Slayer
• Spot goes to hollywood • Striker
• Warhammer • Waterworld • Com

## SATURN

Alone in the dark • Astal • Blazing tornado
• Clockword night 2 • d Dining
• Fantastic pinball • Grand chaser
• Nba jam t.e. • Off world interceptor
• Powerfull basball • Pro gaiden
• Race drivin • Rayman • Side pocket 2
• Sim City 2000 • Shinobi • Steam gear mash
• Street fighter • Suiko enbu
• Theme park • Wing arm
• Virtua fighter remix • Virtua racing •

## 3 DO

Alone the dark 2
• Corpse killer • Flashback
• Gex • Ice breacker
• Mazer • Myst • Novastorm
• Panzer general
• Phentause • Quarantine
• Sailor moon
• Space ace
• Space pirates • Star blade
• Street fighter 2x
• Syndacate
• Theme park • Theatre war
• Total eclipse
• Wicked 18
• World cup golf
• Virtual cameraman 5
• Vs battle

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| Acquatic games | 39.000 | (u) |
| Aero acrobat | 55.000 | (i) |
| Alien storm | 45.000 | (i) |
| Badomen | 39.000 | (g) |
| Batman return | 52.000 | (g) |
| Battle golfer | 39.000 | (g) |
| Bare knuckle 3 | 65.000 | (g) |
| Captain lang | 79.000 | (g) |
| Castelvania | 54.000 | (i) |
| Chiki chiki boy | 39.000 | (g) |
| Chelmov | 39.000 | (g) |
| Clayfighter | 59.000 | (i) |
| Cliffhanger | 59.000 | (i) |
| Columns 3 | 49.000 | (g) |
| Dino dini soccer | 59.000 | (i) |
| Dragon | 59.000 | (i) |
| Dragon ball Z | 79.000 | (g) |
| Dynamite headdy | 79.000 | (g) |
| El viento | 39.000 | (g) |
| F 117 Sthealt | 39.000 | (g) |
| Fatal fury 2 | 59.000 | (g) |
| Fifa soccert 96 | 119.000 | (i) |
| Garfield | Tel. | |
| Gods | 39.000 | (g) |
| Incredible hulk | 52.000 | (i) |
| Krusty fun house | 53.000 | (i) |
| Lethal enforcer 2 | 69.000 | (u) |
| Mega swiv | 54.000 | (i) |
| Nba jam t.e. | 89.000 | (i) |
| Nba live 96 | 119.000 | (i) |
| Nhl hokey | 39.000 | (u) |
| Rant a hero | 45.000 | (g) |
| Rock roll racing | 59.000 | (i) |
| Rocket knight | 54.000 | (i) |
| Sailor moon | 70.000 | (g) |
| Samurai spirit | 79.000 | (g) |
| Second samurai | 65.000 | (l) |
| Simpson hart nightmare | 54.000 | (i) |
| Shadow of beast | 39.000 | (g) |
| Skitchin | 49.000 | (i) |
| Sonic 3 | 79.000 | (g) |
| Sparkester | 99.000 | (i) |
| Story of thor | 89.000 | (g) |
| Subterrania | 79.000 | (g) |
| Sylvester e tweety | 70.000 | (i) |
| Syndacate | 65.000 | (i) |
| Tel tel baseball | 24.000 | (g) |
| Terminator 2 jud | 52.000 | (u) |
| Tiny toon acme all star | 65.000 | (u) |
| Thunder pro wrestling | 42.000 | (g) |
| Tom jam earl | 39.000 | (g) |
| Tom jam earl 2 | 45.000 | (g) |
| Winter olimpics | 52.000 | (i) |
| Wiz n liz | 54.000 | (i) |
| World champion soccer | 39.000 | (i) |
| World cup Usa '94 | 55.000 | (i) |
| World heroes | 89.000 | (g) |
| Virtua racing | 89.000 | (g) |

*guenza. Ok? Di più non possiamo veramente né fare né promettere.*

## I RECORD DEL BHC

Informazione di servizio: questo mese Bad Cat ci ha spedito qualcosa come nove (9) lettere, aggiudicandosi il "guinness metaforico di grafomania", metaforico perché non si vince niente. A parte questa citazione, comunque, è servito a molto: infatti non gliene abbiamo pubblicata neanche mezza... C'est la vie...

## RISPOSTE A MR. M

La lettera introspettiva di Mr. M, pubblicata sul numero 45 di ConsoleMania, ha davvero fatto scalpore, tanti sono stati i lettori che ci hanno scritto per rivolgergli la loro amicizia e solidarietà: ne pubblichiamo due, anche se solo in parte, in quanto a nostro avviso maggiormente "rappresentative".

Carissimo Mr. M, pur essendo di qualche anno più vecchio di te, leggendo le tue parole ho avuto la sensazione di leggere una mia "confessione", mi è sembrato che quella lettera fosse stata scritta dal mio vero io. Anch'io infatti ho un carattere come il tuo, sensibile e introverso, e anch'io mi sono innamorato di un personaggio dei cartoni animati: la mitica Luna, compagna di Kiashan. Anch'io (purtroppo) non sono mai stato fidanzato, anche se una volta ho pensato di aver trovato la ragazza dei miei sogni. Invece lei ha solo giocato coi miei sentimenti e poi quando non le sono più servito mi ha "scaricato". Anch'io non avevo amici... Però un giorno ho deciso di darmi una mossa, non avrei potuto più reggere questa situazione ancora per molto, sempre solo, rinchiuso nella mia camera... I casi erano due: o "soccombere" e rimanere solo per tutta la vita, oppure reagire. Ebbene, io ho scelto la seconda possibilità, e con uno sforzo che ha dell'incredibile sono riuscito a farmi un sacco di amiche, che mi apprezzano per quello che sono. E' stato difficile, ma ce l'ho fatta e adesso sono meno disadattato a livello sociale. Prova anche tu, tanto non costa niente.

Solomon Kane

*Da bambino, ero un ragazzo timido e riservato, senza molti amici, per non parlare poi delle ragazze! Avevo problemi dappertutto, con la scuola, i genitori... Le giornate sempre uguali... Insomma, potete benissimo immaginare il mio stato d'animo. Ebbene, l'unica cosa che mi spinse ad andare avanti, a stringere i denti, fu il fatto che mi ero innamorato anch'io della protagonista di un cartone animato, Nadia, de "Il segreto della pietra azzurra", fu un sentimento bellissimo, e neanche ora che sono passati tanti anni, e che ho avuto diverse avventure con ragazze "vere", posso dire di aver provato un sentimento tanto bello. Ora sono cambiato, non sono più timido, il numero degli amici è cresciuto, il mio aspetto è cambiato, il mio modo di prendere la vita anche. Forse sono solo invecchiato, forse no. Essere "uomo" è molto difficile, si sa, bisogna meritarlo. "Uomo" non è chi si pavoneggia, è colui che sa affrontare tutte le difficoltà della vita perché ci è già passato. E tra le difficoltà ci sono anche le donne, perché bisogna andar loro incontro con l'anima in mano, essendo solo se stessi. Fidati! Non preoccuparti troppo del futuro, ti accorgerai che il momento buono arriva per tutti. Spero solo di esseri stato d'aiuto, e buona fortuna!*

*Un altro Mr. M*

## MICROPOSTA

Iniziamo a sfogliare la posta in sintesi di questo mese con l'allegra (ma anche un po' pecoreccia) storiella di HMJ, che ci spiega le differenze tra Street Fighter Zero e gli altri episodi della serie... Basta! Ma per quanto tempo ancora dovremo sorbirci i vostri deliri sui personaggi dei videogiochi? Tra l'altro quelli di SFII ci hanno proprio rotto... Interessante, comunque, il quesito ancestrale con il quale concludi la tua lettera: "Ma Lady Oscar andrà nel bagno degli uomini o in quello delle donne?".

# BOVAS' HARDCAFE'

Lasciamo che siano gli altri lettori a rispondere per noi... L'insonne ci scrive per lamentarsi delle manifestazioni antinucleari svoltesi in Italia qualche tempo fa, in particolare dicendoci che le centrali nucleari non solo darebbero lavoro a gente attualmente disoccupata, ma renderebbero l'approvvigionamento di energia elettrica più economico e non meno sicuro di adesso. Tanto più che sul confine tra l'Italia e gli altri paesi europei ci sono tante di quelle centrali nucleari che se avvenisse un incidente noi ne saremmo comunque immediatamente coinvolti. Guarda, se devo dirla tutta, non me la sento affatto di darti torto, tuttavia preferirei che non si giocasse troppo con gli atomi: Chernobyl, nel non certo lontano 1986, ci ha dimostrato senza mezze misure quanto una leggerezza umana possa essere dannosa per una buona fetta di umanità. Finché si tratta di un uso "pulito" del nucleare, vale a dire la produzione di energia elettrica, passi. Ma chi mai, realmente, ci informerà dei danni provocati dagli esperimenti francesi nell'atollo di Mururoa? Se una banalissima centrale elettrica, esplodendo, è riuscita a fare tanto, otto bombe nucleari una di seguito all'altra a cosa mai daranno origine? Le hanno fatte brillare nel sottosuolo: e allora? Per non parlare poi di tutti gli esperimenti più o meno segreti eseguiti negli anni della "guerra fredda" dalle superpotenze e dalla Cina. Probabilmente abbiamo mangiato pane e radiazioni per decenni, e nessuno ci ha mai detto niente della loro pericolosità. Mi domando solo dove fossero stati, tutti gli ecologisti nostrani, in quegli anni. Biagio Brunetta ci ha mandato una serie di domande, di cui una a mio avviso emblematica: "Cos'è un bit"? Potrà anche sembrare banale, ma ho notato anch'io che molto spesso la gente si riempie la bocca di espressioni forbite senza neppure conoscerne il senso. E' il caso di "32Bit", che differenza potrà mai passare tra 32 e 16 bit? E tra 16 e 8? Cambia la grafica? Il sonoro dipende dai bit? E ci vorrà mica un alimentatore più potente? Basterà un milliampere ad alimentare la console della nuova generazione? Per apprendere appieno il concetto di "bit", purtroppo, bisogna anche chiarire come funziona un microprocessore, bisogna cioè tornare alla pura essenza dell'elaborazione dei dati. Un bit, fondamentalmente, è l'unità logica elementare, una particella che può assumere due soli valori: 1 e 0, acceso o spento, chiuso o aperto che dir si voglia. Un microprocessore è in grado di accostare un numero variabile di bit in ogni singola "parola", in un valore cioè, che può memorizzare in una singola cella (locazione) di memoria. 8 bit formano un byte, mentre una parola può essere lunga, a seconda del processore, uno, due o quattro byte. Facciamo un singolo esempio: il 6502 e lo Z80 sono i processori su cui si sono basate la maggior parte delle macchine a 8 bit: ebbene, ogni singola cella di memoria poteva contenere un valore massimo di 255, numero ottenuto elevando 2 (numero massimo dei valori per singolo bit) all'ottava (numero di bit per parola)(meno uno. NdAlex). In codice binario, per esempio, 01001010 vale 138 (partendo da destra la prima posizione vale 2^0), sono infatti attivi - 1 - solo i bit corrispondenti a 2^1, 2^3, e 2^6, ovvero 2+8+128. In un sistema a 16 bit il valore massimo è 65535, e in uno a 32 bit è 4.294.967.295. Tenendo presente che questi valori cambiano a seconda del loro utilizzo, è chiaro che maggiore è il numero di bit, maggiore è la potenza della macchina. Per esempio, una palette a 8 bit potrà vantare al massimo 256 colori (valori da 0 a 255), una a 16 bit 65536, una a 24 bit 16 milioni, e via dicendo. Per questo il sonoro campionato a 8 bit sarà meno fedele di uno campionato a 16 e così via. Spero che, nonostante il tecnichese, la "lezione" (comunque di per sé semplificata a grandi linee) sia stata recepita un po' da tutti. Concludiamo quindi salutando il buon Cattivik (sono proprio spiacent', ma n'n mi andava di pubblicar' le tue missiv' perché facevano alquanto schif') e tutti gli altri lettori che ci hanno scritto, ma che non hanno visto la luce della pubblicazione.

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
**Tel. 0330/360817 • Tel. 0965/593245 - 28850 • Fax 0965/593245**
Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
Via Vittorio Em. III, 7 (accanto Museo) - REGGI0 CALABRIA
**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

*Videogames - Consolle - Accessori*

# SG STARGAMES

## CONSOLLE (IVA COMPRESA)

| | |
|---|---|
| 3 DO PAL + PAD + GIOCO | 599.000 |
| SATURN PAL + DAYTONA + PAD USA | 899.000 |
| MEGADRIVE + 1 PAD ITA | 185.000 |
| SUPERNES + MARIO ALL STAR + MARIO N. | 329.000 |
| GAME BOY COLORATO +CARRYCAST + PILE | 125.000 |

**SONY PLAYSTATION+ PAD + ALIM. + DEMO ITALIANA**

**£.699.000**

IVA Compresa

Con OBBLIGO di ACQUISTO DI 2 Giochi

# E' DISPONIBILE L'ULTRA 64 TELEFONA!

**STARGAMES è SONY PLAYSTATION Center**

**SUPERVALUTIAMO IL TUO 16 BIT**

**PAGAMENTI RATEALI PERSONALIZZATI**

**GIOCHI IBM PC da Lit. 29.1000 Iva Compresa**

## SONY

| | |
|---|---|
| CYBERSPEED | 95.000 |
| DOOM | 119.000 |
| LONE SOLDIER | 105.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 118.000 |
| WORMS | 102.000 |
| F-111X | 95.000 |
| EXTREME SPORTS | 113.000 |
| JONNY BAZOOKA TONE | 99.000 |
| LOADED | 113.000 |
| PGA GOLF 96 | 109.000 |
| POWER SERVE | 105.000 |
| THUNDER HAWK 2 | 102.000 |
| TRUE PINBALL | 105.000 |
| OFF WORLD INT. | 102.000 |
| FIFA 96 | 110.000 |
| HI - OCTANE | 109.500 |
| SHO CKWAVE | 109.000 |
| VIEW POINT | 109.000 |
| PANZER GENERAL | 92.000 |
| ALIEN TRILOGY | TELEFONARE |
| INTERNATIONAL SOCCER | 105.000 |
| JOHN MADDEN 96 | 105.000 |
| ROAD RUSH | 109.000 |
| WING COMMANDER 3 | 124.000 |
| ACTUAL SOCCER | 113.000 |
| GOAL STORM | 102.000 |
| POOL CHAMPION | 95.000 |
| RAVEN PROJECT | 95.000 |
| SHELL SHOCK | 102.000 |
| STARBLADE ALPHA | 105.000 |
| TWISTED METAL | 113.000 |
| 11TH HOUR | 99.000 |
| RAY MAN | 113.000 |
| RIDGE RACER | 113.000 |
| RIDGE RACER 2 | TELEFONARE |
| FIFA 96 | 113.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 119.000 |
| TEKKEN | 119.000 |
| TOSHINDEN | 99.900 |

## MEGA DRIVE Ita

| | |
|---|---|
| MICRO MACHINES 96 | 105.000 |
| NBA LIVE 96 | 112.000 |
| PETE S. 96 | 110.000 |
| PHANTASY STAR 4 | 116.000 |
| POWER RANGER 2 | 105.000 |
| VECTOR MAN | 96.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 115.000 |
| EART WORM JIM 2 | 125.000 |
| SPOT GOES HOLLYW. | 115.000 |
| VR TROOPER | 105.000 |
| FIFA 96 | 113.000 |

## SNES

| | |
|---|---|
| EART WORM JIM 2 | 125.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 139.900 |
| MICRO MACHINES 2 | 109.000 |
| KAWASAKI S. BIKE | 116.000 |
| DONKEY KONG 2 | 159.000 |
| JOSHIS LAND | 159.000 |
| WORMS | 109.000 |
| DOOM | 145.000 |
| FIFA 96 | 125.000 |
| INT. SOCCER DE LUXE | 139.000 |
| KILLER INST. | 149.000 |
| MASK | 116.000 |
| NBA LIVE 96 | 129.000 |
| NBA GIVE'N | 135.000 |
| THEME PARK | 109.000 |
| URBAN STRIKE | 116.000 |

## SATURN

| | |
|---|---|
| CLOCK WORK 2 | 99.000 |
| DIGITAL PINBALL | 99.000 |
| MYST | 102.000 |
| RAYMAN | 113.000 |
| SHINOBYX | 99.000 |
| VICTORY GOL | 103.000 |
| VIRTUA REMIX | 73.000 |
| NHL HOCKEY | 105.000 |
| PRIMAL RAGE | 99.000 |
| NBA J.T.R.D.T. | 115.000 |
| CYBER SPEED WAY | 99.900 |
| OFF WORLD INT | 99.900 |
| THEME PARK | 113.000 |
| SHELL SHOCK | TELEFONARE |
| MORTAL KOMBAT 2 | 99.900 |
| SIM CITY 2000 | 105.000 |
| VICTORY BOXING | 115.000 |
| VIRTUA RACING | 105.000 |
| HI - OCTANE | 109.000 |
| VIRTUAL COP + PISTOLA | 165.000 |
| FIFA 96 | 113.000 |
| SEGA RALLY | 113.000 |
| SEGA RALLY USA | 130.000 |
| VIRTUAL FIGHTER 2 | 135.000 |
| DOON | TELEFONARE |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| DONKEY KONG LAND | 65.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | 69.000 |
| KILLER INSTINCT | 75.000 |
| FIFA 96 | 65.000 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 65.000 |
| MICRO MACHINES 2 | 65.000 |
| NBA LIVE 96 | 65.000 |
| NHL HOCKEY 96 | 59.900 |
| EART WORM JIM | 65.000 |
| MEGA MEN 4 | 59.900 |

## GAME GEAR

| | |
|---|---|
| MORTAL KOMBAT 3 | 79.000 |
| NBA LIVE 96 | 73.000 |
| FIFA 96 | 79.000 |
| VR TROOPERS | 69.000 |
| EART WORM JIM | 76.000 |
| 5 GIOCHI IN 1 | 69.000 |
| NHL HOCKEY | 69.000 |
| JOHN MADDEN 96 | 69.000 |

## 3DO

| | |
|---|---|
| ALONE IN THE DARK 2 | 105.000 |
| CREATURE SHOCK | 95.000 |
| DRAGON LORE | 95.000 |
| PRIMAL RAGE | 105.000 |
| STAR FIGHTER | 119.000 |
| BC RACER | 105.000 |
| CANNON FODDER | 84.000 |
| DAEDALUS | 115.000 |
| KILLING TIME | 105.000 |
| SPACE HULK | 110.000 |
| WING COMMANDER 3 | 115.000 |

**SPESE DI SPEDIZIONE: L.7.500 ORDINARIA, L.13.500 URGENTE, 18.000 CORRIERE**

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa, tranne dove è specificato IVA esclusa.

# e d i m e d i a

| | | | |
|---|---|---|---|
| PLAYSTATION PAL | L. 699.000 | SATURN PAL | L. 699.000 |
| SUPERNINTENDO + GIOCO | L. 299.000 | MEGA DRIVE | L. 199.000 |
| GAME BOY + TETRIS | L. 124.000 | PLAYSTATION USA | L. 740.000 |

## GIOCHI PSX

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| TEKKEN | L. 115.000 | FIFA '96 | L. 125.000 | TEKKEN 2 | L. 145.000 |
| LOADED | L. 125.000 | RAYMAN | L. 120.000 | PARODIUS | L. 119.000 |
| WIPE OUT | L. 115.000 | DISCWORLD | L. 109.000 | TOSHIDEN 2 | L. 125.000 |
| TOSHINDEN | L. 109.000 | WAR HAWK | L. 109.000 | GOAL STORM | L. 119.000 |
| RIDGE RACER | L. 115.000 | LRIDGE RACER 2 | telefonare | KRAZY IVAN | L. 109.000 |
| ACTIUA SOCCER | telefonare | DEMOLITION DERBY | L. 110.000 | JUPITER STRIKE | telefonare |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 125.000 | GALACTIC ATTACK | telefonare | TOTAL ECLISSE TURBO | |

## SUPERNINTENDO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| FIFA '96 | L. 125.000 | DOOM | L. 145.000 | THE MASK | L. 145.000 |
| CHRONO TRIGGER | L. 155.000 | YOSHI ISLAND | L. 135.000 | EARTHWOR JIM 2 | L. 145.000 |
| TOTAL FOOTBALL | L. 120.000 | DONKEY KONG 2 | L. 135.000 | KILLER INSTINCT | L. 135.000 |
| SEGRET OF MANA 2 | L. 148.000 | MORTAL KOMBAT 3 | L. 135.000 | INT. SUPER SOCC. DE LUXE | L. 145.000 |

## MEGA DRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| FIFA '96 | L. 115.000 | EARTHWORM JIM 2 | L. 120.000 |
| MORTAL KOMBAT 3 | L. 114.000 | NBA LIVE 96 | L. 125.000 |
| BATMAN FOREVER | L. 99.000 | TOTAL FOOTBALL | L. 120.000 |
| MICROMACHINES 96 | L. 120.000 | LINGHT CRUSADER | L. 125.000 |


VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 011/98.13.027 FAX 011/98.13.105
SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 0541/22.0.45 FAX 0541/23.0.76
TEL. 0541/25.4.95 FAX 0541/ 25.1.52

INTERNET -E-mail:edimedia @ iper.net - //http: www.iper.net/ edimedia . it


## PUNTI VENDITA IN FRANCHISING

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ANGELINI | Via Rossi, 11 | PESARO | tel. 0721/41.00.64 |
| GAME START | Via G. Di Vittorio, 8 | BOLOGNA | tel. 051/46.23.20 |
| GAME START | Via Bertola, 6 | RIMINI | tel. 0541/22.0.45 |
| PACMAN | Via Paciaudi, 2/E | PARMA | tel. 0521/20.01.47 |
| GAME START | Via Giulia, 7 | TRIESTE | |
| JACKPOT | Via Nazzario Sauro 11/B | JESI (AN) | tel. 0731/21.29.55 |

# L'ARCOBALENO

# VIDEOGAMES

## MANGA

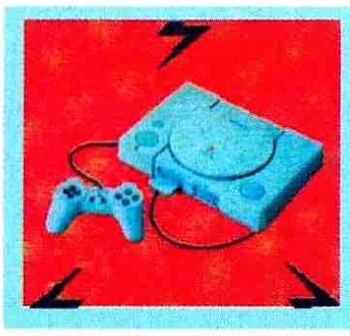
DISPONIBILI LE VIDEOCASSETTE ORIGINALI INGLESI, DEI CARTONI GIAPPONESI PIÙ IMPORTANTI. TUTTI I FILMATI SONO IN VHS COMPATIBILI CON I VIDEOREGISTRATORI ITALIANI.

## SEGA SATURN

DISPONIBILE IN VERSIONE AMERICANA E GIAPPONESE IL 32 BIT DELLA SEGA COMPLETA DI TUTTI GLI ACCESSORI.

## MARIO RPG

IN VERSIONE GIAPPONESE IL NUOVO GRANDE SUCCESSO DELLA NINTENDO. UN GRANDE GIOCO ALLA ZELDA CON PROTAGONISTA MARIO



## SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION VERSIONE PAL COMPLETA DI UN JOYPAD, CAVO SCART, CD DEMO.

GARANZIA SONY ITALIA.

LIRE 729.000

## NEO GEO CD

NEO GEO CD COMPLETO DI DUE JOYPAD, CAVO SCART ED ALIMENTATORE. GARANZIA ITALIA.

LIRE 599.000
GIOCHI A PREZZI INCREDIBILI.

## ELECTRONIC ARTS

TUTTI I TITOLI DELLA COLLEZIONE 96

DISPONIBILI NEI VARI FORMATI

| | |
|---|---|
| *MANGA* | |
| EUR - AKIRA | 45 |
| EUR - GENO CYBERG | 25 |
| EUR - GUNBUSTERS | 33 |
| EUR - GUYVER | 20 |
| EUR - KENSHIRO | 45 |
| EUR - MACROSS PLUS | 29 |
| EUR - MORTAL KOMBAT | 33 |
| EUR - ROBOTECH | 39 |
| EUR - STAR BLAZERS | 39 |
| EUR - STREET FIGHTER | 39 |
| EUR - VAMPIRE HUNTER | 45 |
| EUR - ANGEL COP | 20 |
| EUR - CRYING FREEMAN | 29 |
| *MEGA DRIVE* | |
| ITA - AUSTRALIAN RUGBY | 125 |
| ITA - EARTHWORM JIM 2 | 135 |
| ITA - FIFA 96 | 120 |
| ITA - GARFIELD | 99 |
| ITA - IMPOSSIBLE MISSION | 130 |
| ITA - MADDEN 96 | 125 |
| ITA - MICROMACHINES 96 | 110 |
| ITA - NBA LIVE 96 | 125 |
| ITA - NHL 96 | 125 |
| ITA - PAD SEGA 3 TASTI | 30 |
| ITA - PHANTASY STAR 4 | 130 |
| ITA - POWER RANGERS MOVIE | 110 |
| ITA - PREMIER MANAGER | 105 |
| ITA - SAMPRAS 96 | 110 |
| ITA - VECTOR MAN | 99 |
| *PLAY STATION* | |
| ITA - ACTUA GOLF | |
| ITA - ACTUA SOCCER | 125 |
| ITA - AGILE WARRIOR FL 11x | 99 |
| ITA - ALONE IN THE DARK | 105 |
| ITA - ASSAULT RIGGS | 105 |
| ITA - CHAOS CONTROL | 99 |
| ITA - CHESSMASTER | 99 |
| ITA - CYBERG SPEED | 110 |
| ITA - DESTRUCTION DERBY | 110 |
| ITA - DISCWORLD | 110 |
| ITA - DOOM | 120 |
| ITA - ELEVENTH HOUR | 99 |
| ITA - ENDOEFUN | 105 |
| ITA - EXTREME SPORT | 105 |
| ITA - FIFA 96 | 120 |
| ITA - GOAL STORM | 110 |
| JAP - GUNBIRD | |
| ITA - INT. CHAMPIONSHIP SOCCER | 115 |
| ITA - JOYPAD ASCII | 70 |
| JAP - JOYPAD NEIJON | 160 |
| ITA - JOYPAD SONY | 65 |
| ITA - JOYSTICK ASCII | 130 |
| ITA - KRAZY IVAN | 105 |
| ITA - LOADED | 120 |
| ITA - LONE SOLDIER | 115 |
| ITA - MEMORY CARD | 50 |
| ITA - MORTAL KOMBAT 3 | 120 |
| ITA - MOUSE SONY | 65 |
| ITA - OF WORLD INTERCEPTOR | 120 |
| ITA - PANZER GENERAL | 99 |
| ITA - PARODIUS | 110 |
| ITA - PGA TOUR GOLF 96 | 120 |
| ITA - POOL CHAMPION | 99 |
| ITA - POWER SERVE | 110 |
| ITA - RAIDEN | 110 |
| ITA - RAYMAN | 120 |
| ITA - RIDGE RACER | 110 |
| JAP - RIDGE RACER REVOLUTION | 165 |
| ITA - ROAD RASH | 120 |
| ITA - STARBLADE | 105 |
| JAP - STREET FIGHTER ZERO | |
| ITA - STRIKER | 120 |
| ITA - TEKKEN | 125 |
| ITA- THEME PARK | 120 |
| ITA - TOP GUN | |
| JAP - TOSHINDEN 2 | 165 |
| ITA - TOTAL NBA 96 | |
| ITA - TRUE PINBALL | 110 |
| ITA - TWISTED METAL | 105 |
| ITA - VIEW POINT | 120 |
| ITA - WAR HAWK | 105 |
| ITA - WARHAMMER | 110 |
| ITA - WIPEOUT | 110 |
| ITA - WORMS | 110 |
| ITA - X CORN | 110 |
| *SATURN* | |
| EUR - CONTROL PAD SEGA | 65 |
| ITA - CONVERTITORE USA JAP EURP | 79 |
| ITA - CORPSE KILLER | |
| ITA - ENDOEFUN | 99 |
| JAP - FL LIVE | 140 |
| USA - FIFA 96 | 130 |
| ITA - FIFA 96 | 120 |
| USA - GEX | 125 |
| USA - GOAL STORM | 110 |
| JAP - GUNDAM | |
| USA - HELL | 115 |
| JAP - HOKUTO NO KEN | 140 |
| ITA - MANSION OF HIDDEN | 110 |
| ITA - MORTAL KOMBAT 2 | 99 |
| EUR - PHOTO CD SYSTEM | 45 |
| JAP - SEGA RALLY | |
| USA - SIM CITY 2000 | 120 |
| USA - THEME PARK | 125 |
| USA - THUNDERSTRIKE 2 | 125 |
| ITA - VIRTUAL COP + GUN | 145 |
| USA - VIRTUAL RACING | 120 |
| USA - VOLANTE | 165 |
| *SUPER NINTENDO* | |
| ITA - ADDAMS FAMILY | 65 |
| ITA - ADDAMS FAMILY 2 | 65 |
| EUR - AKIRA | 125 |
| ITA - ASTERIX | 65 |
| ITA - BOMBERMAN 2 | 59 |
| ITA - BOMBERMAN 3 | 120 |
| USA - BOOGERMAN | 140 |
| USA - BREATH OF FIRE 2 | 135 |
| USA - DONKEY KONG 2 | 155 |
| ITA - DONKEY KONG 2 | 150 |
| ITA - DOOM | 155 |
| USA - EARTH BOUND | 160 |
| ITA - EARTHWORM JIM 2 | 135 |
| ITA - FL EXHAUST HEAT | 65 |
| ITA - FIFA 96 | 135 |
| USA - FINAL FIGHT 3 | 130 |
| ITA - HOCKEY 96 | 135 |
| ITA - IMPOSSIBLE MISSION | 130 |
| USA - INTER S.SOCCER DE LUXE | 135 |
| ITA JIMMY CONNORS | 65 |
| ITA - JURRASSIC PARK | 65 |
| USA - KAWASAKI SUPER BIKE | 130 |
| ITA - KEEGAN'S PLAYER MANAGER | 69 |
| ITA - MADDEN 96 | 135 |
| ITA - MARIO WORLD | 59 |
| ITA - MARIO WORLD 2 | 150 |
| MECHWARRIOR 3050 | 120 |
| ITA - MICROMACHINES 2 | 115 |
| ITA - NBA LIVE 96 | 135 |
| ITA - PILOT WINGS | 65 |
| USA - SECRET OF EVERMORE | 155 |
| ITA - STRIKER | 65 |
| ITA - SUPER MARIO ALL STAR | 85 |
| ITA - THEME PARK | 120 |
| ITA - WORLD CLASS RUGBY | 59 |
| ITA - WORLD CUP USA | 65 |
| USA CIVILIZATION | 150 |

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso - Prezzi IVA compresa

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

**Via Cassia, 6/c Roma Tel. 06/33.33.486**

**ALTEZZA PONTE MILVIO**

# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SONY PlayStation Center

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

## CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

SEGA SATURN

L. 129.900 | L. 109.000 | L. 189.900 | L. 149.900 | L. 109.900 | L. 169.900 | L. 129.900 | L. 149.900 | L. 139.900 | L. 159.900

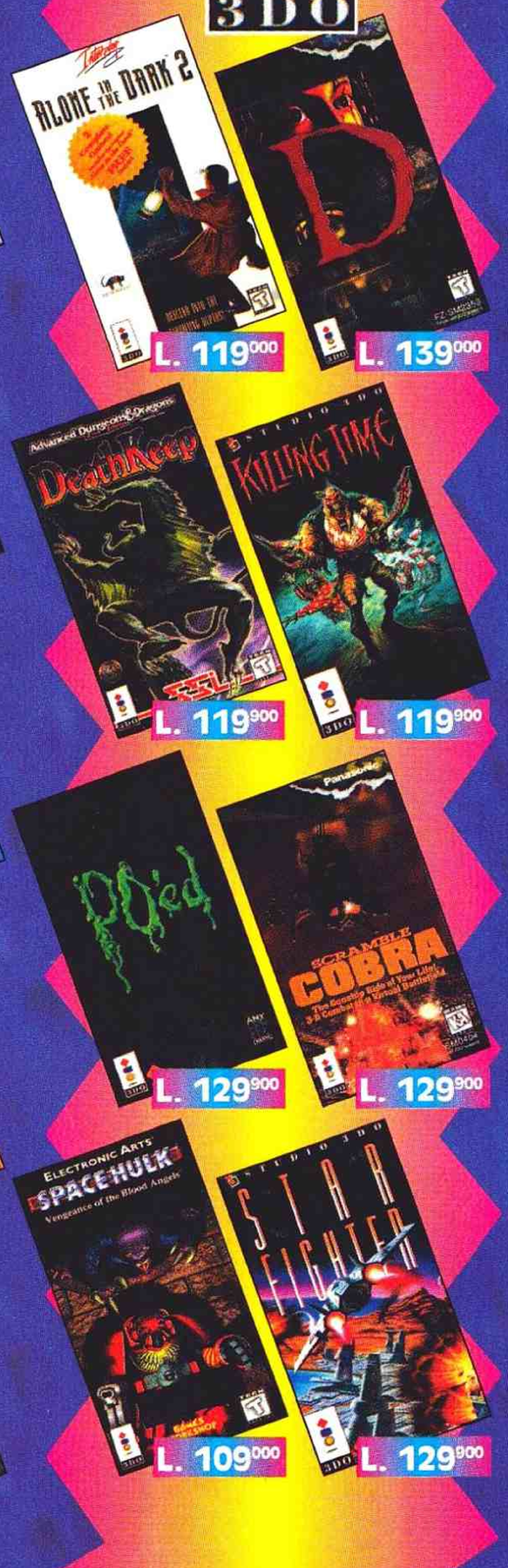
PlayStation

L. 139.900 | L. 89.000 | L. 179.900 | L. 129.000 | L. 99.000 | L. 119.900 | L. 119.900 | L. 129.900 | L. 109.900 | L. 109.900

SNK NEO-GEO CD

L. 119.900 | L. 119.900 | L. 99.000 | L. 119.900 | L. 119.900 | L. 119.900 | L. 79.000 | L. 99.000 | L. 79.000 | L. 119.900

3DO



L. 119.900 | L. 139.900 | L. 119.900 | L. 119.900 | L. 129.900 | L. 129.900 | L. 109.900 | L. 129.900

## CONSOLE

| | | | |
|---|---|---|---|
| CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME | 599.000 | CONSOLE SATURN (JAP) + VIRTUAL FIGHTER REMIX | 899.000 |
| CONSOLE GAMEBOY + TETRIS | 129.000 | CONSOLE SATURN (USA) | 835.000 |
| CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP. | 99.000 | CONSOLE SATURN (USA) + VIRTUAL FIGHTER | 950.000 |
| CONSOLE GAMEGEAR | 215.000 | CONSOLE SEGA 32X (EURO) | 399.000 |
| CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS | 189.000 | CONSOLE SEGA 32X (USA) | 199.000 |
| CONSOLE NEO GEO CD + GAME | 749.000 | CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) | 699.000 |
| CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER | 999.000 | CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) +DISCWORLD | 799.000 |
| CONSOLE SATURN (EURO) + DAYTONA | TEL. | CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP) | 849.000 |
| CONSOLE SATURN (JAP) | 845.000 | CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA) | 770.000 |
| CONSOLE SATURN (JAP) + GOTHA | 949.000 | CONSOLE SUPER NES (USA) | 235.000 |
| | | CONSOLE SUPERNINTENDO PAL SCART | 215.000 |
| | | CONSOLE SUPERNINTENDO PAL COLL.TV | 230.000 |
| | | CONSOLE SUPERNINTENDO PAL+STARWING | 225.000 |
| | | CONSOLE SUPERNINTENDO PAL+SUPER MARIO ALL STAR | 245.000 |
| | | CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS | 369.900 |

## ACCESSORI

| | | | |
|---|---|---|---|
| JOYPAD 3DO LMP | 69.000 | JOYPAD SATURN SEGA | 79.000 |
| JOYPAD INFRAROSSI 3DO | 119.000 | MEMORY CARD SATURN | 109.000 |
| PISTOLA 3DO | 139.000 | JOYSTICK SATURN | 115.000 |
| JOYSTICK FLIGHSTICK PRO 3DO | 189.000 | VOLANTE ARCADE RACER SATURN | 179.000 |
| JOYPAD JAGUAR | 55.000 | SATURN JOYPAD LMP BASIC | 49.000 |
| JOYSTICK NEO GEO CD | 139.000 | SATURN JOYPAD LMP UPGRADE | 59.000 |
| ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN | 99.000 | PLAYSTATION JOYPAD SONY | 59.000 |
| ADATTATORE UNIVERSALE SATURN | 79.000 | PLAYSTATION JOYSTICK ASCII | 145.000 |
| | | PLAYSTATION JOYPAD ASCII | 79.000 |
| | | PLAYSTATION MEMORY CARD | 49.000 |
| | | PLAYSTATION MOUSE | 69.000 |
| | | MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI | 35.000 |
| | | MEGADRIVE JOYPAD ASCII | 30.000 |
| | | MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER-1 | 39.000 |
| | | MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE | 99.000 |
| | | SUPERNINTENDO JOYPAD | 39.000 |
| | | SUPERNINTENDO JOYPAD ASCII | 30.000 |
| | | SUPERNINTENDO JOYSTICK SUPER-1 | 39.000 |
| | | SUPERNINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE | 99.000 |
| | | SUPERNINTENDO JOYSTICK S.ADVANTAGE | 79.000 |
| | | ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE | 65.000 |
| | | ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERNINTENDO | 79.000 |
| | | ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1 | 35.000 |
| | | ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 1 SLOT | 39.000 |
| | | ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO 2 SLOT | 35.000 |

**TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO !**

**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

**TELEFONO** 011-30.90.202 (r.a.)

**FAX** 011-31.13.555

**POSTA** QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

**INTERNET** E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

**QUEEN SHOP** corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

**SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT**

**QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi**

# METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION SONY

PlayStation

PAL

15

DOOM

# I DEMONI SON TORNATI

id SOFTWARE INC

DELPI

## NUOVE MUSICHE

## SORPRENDENTI EFFETTI SPECIALI: L'ECO, IL RIVERBERO

## AZIONE TOTALE

PLAYSTATION SONY

£ 139.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER